

ГОСЫ

Правила игры



Игра студии Sorry We Are French, созданная по мотивам Gosu и Gosu Tactics.
Автор: Ким Сато. Художник: Дэвид Ситбон.

Выражаем благодарность всем, кто тестировал игру. Они были с нами все 4 года разработки и сыграли около 4 000 партий. Спасибо Винсенту «20.100».

В мире Госу X правят 8 Бессмертных. Между ними не стихают военные и политические конфликты. Каждый Бессмертный представляет свой клан. Чтобы получить военное преимущество, кланы объединяются в союзы. Но есть в этом мире и тёмная лошадка: девятый Бессмертный. Он многолик, обладает сущностью в каждом из кланов и диктует свои условия победы.

Условия победы

Для начала нужно собрать колоду, объединив в союз 3 из 8 доступных кланов. Затем призвать в армию лучших воинов, чтобы одолеть соперника в Великой битве. За это вы получите фишку превосходства. Удастся завладеть двумя такими фишками раньше соперника — вы выиграли. Но это не единственный способ победить в Госу X. Какой выберете вы?

- Первым завладеть двумя фишками превосходства
- Первым разблокировать пятую фишку активации
- Первым собрать армию из 15 карт (лицевой стороной вверх).
- Ещё два способа победы предлагают Бессмертные Гоан Сул и Фемида (см. раздел «Основные понятия»).



Состав игры

• 120 карт (15 в каждом клане)

• 8 жетонов Бессмертных



Описание клана



Эффект Бессмертного

• 16 деревянных фишек

8 фишек активации

3 фишки превосходства

2 фишки призраков

1 фишка чуда



лицевая сторона



оборотная сторона



1 счётчик ходов

1 фишка награды

• 1 поле



Подготовка к игре

- 1 Поместите поле сбоку от игроков.
- 2 Расставьте на нём деревянные фишки, как показано на иллюстрации ниже.
- 3 Разделите карты на 8 отдельных колод по кланам и выложите в центре стола лицевой стороной вверх. Поверх каждой колоды положите карту Бессмертного — главы клана. Ниже каждой колоды положите жетон соответствующего Бессмертного стороной с описанием клана.
- 4 Возьмите по 2 фишки активации и положите перед собой. Считается, что эти фишки находятся у вас «в руке».



Случайным образом выберите первого игрока: **он начинает с выбора кланов.**

Первый игрок (Илья)

Второй игрок (Мария)

Выбор кланов

Выбор кланов проходит в несколько шагов.

- 1
 - А Первый игрок выбирает 1 клан из 8 доступных.
 - Б Второй игрок выбирает 2 клана из 7 оставшихся.
 - В Первый игрок выбирает 2 клана из 5 оставшихся.
 - Г Второй игрок выбирает 1 клан из 3 оставшихся.

- 2 Заберите жетоны Бессмертных выбранных кланов и поместите их в ячейки со своего края поля стороной с описанием кланов.

- 3 Поместите жетоны Бессмертных двух невыбранных кланов в ячейки внизу поля стороной с эффектом Бессмертного. Постоянные эффекты этих жетонов действуют на обоих игроков на протяжении всей игры.



- 4 Верните колоды невыбранных кланов в коробку. Они не будут использоваться в этой партии.

- 5 Перемешайте колоды трёх выбранных кланов, чтобы получилась одна колода из 45 карт. Это ваша личная колода. Возьмите с верха колоды 7 карт на руку. Ваш соперник делает то же самое.

ВНИМАНИЕ! Если в начале игры у вас на руке будет мало солдат (0 или 1), можете показать руку сопернику, вернуть карты в колоду, заново перемешать её и взять 7 новых карт. Эти действия можно повторять, пока в руке не будет как минимум двое солдат.

Иллюстрация процесса выбора кланов на игровом поле. Поле разделено на две стороны. В центре находится колода с логотипом ГОСУ. Игроки выбирают карты кланов (А, Б, В, Г) и помещают жетоны Бессмертных. Сторона 'Илья' имеет жетоны Бессмертных Илья, а сторона 'Мари' — жетоны Бессмертных Мари. Некоторые карты помечены красными крестами, что означает их исключение из игры.

О кланах

В игре 8 доступных кланов.



Фемида



Абхилаша



Завтра



Нарасимха



Голем



Феникс



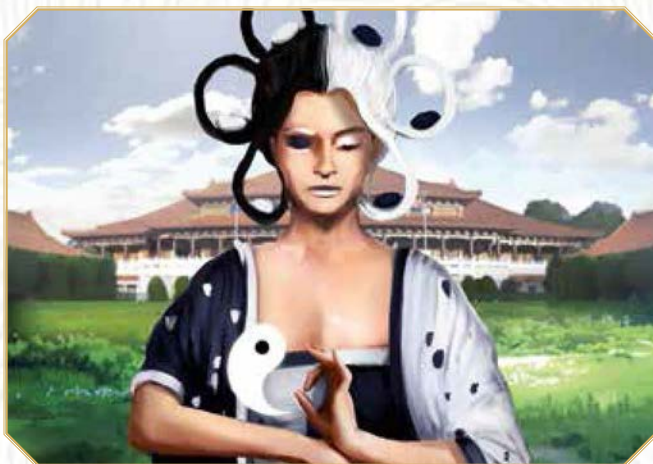
Гоан Сул



Сиань

Каждый клан состоит из 15 карт трёх уровней.

- **8 солдат** (1-й уровень). Это основная сила армии (по 2 карты четырёх видов).
- **5 героев** (2-й уровень). Карты не повторяются и обладают сильными эффектами.
- **2 Бессмертных** (3-й уровень). Глава клана и одна из существей девятого Бессмертного (Бён Хён Чжа).



Строение карты



The diagram shows a card with the following fields and values:

- 2**: Level (Уровень)
- 1**: Name (Название)
- 3**: Clan Symbol (Символ клана)
- 4**: Replacement Cost (Стоимость замены)
- 2**: Property (Свойство)
- 6**: Combat Value (Боевая ценность)
- 2**: Effect (Эффект)
- 5**: Activation Symbol (Символ активации)
- 7**: Effect (Эффект)
- 8**: Activation Symbol (Символ активации)

Бомбардировщик
1
3
4 **2** **6** **2** **5**
Ветеран
 Каждый игрок жертвует одной своей уязвимой картой. Если у вас есть , можете применить эффект дважды.
7
8

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1 Название | 5 Боевая ценность |
| 2 Уровень | 6 Свойство |
| 3 Символ клана | 7 Эффект |
| 4 Стоимость замены | 8 Символ активации |



Ход игры

Игра длится максимум три раунда. Каждый раунд игроки ходят по очереди, пока один из них не **спасует**. После этого у соперника останется до 3 ходов (см. раздел «Спасовать»).

В свой ход игрок совершает **только одно действие**. Все активированные эффекты карт срабатывают до конца хода этого игрока.

- Постоянные эффекты жетонов Бессмертных, кланы которых не были выбраны, действуют на обоих игроков на протяжении всей игры.

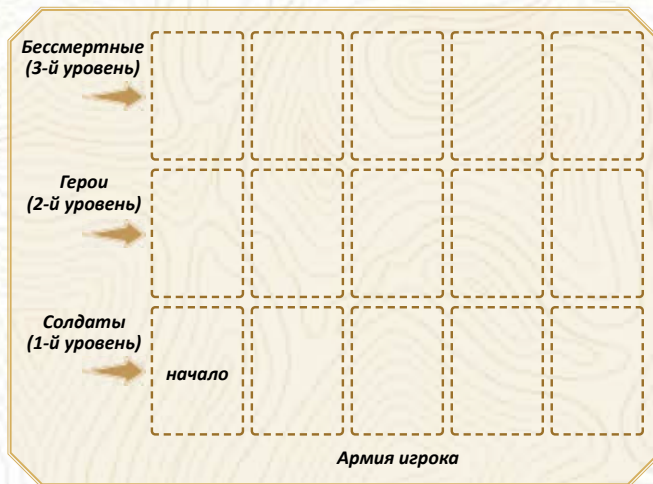
- В конце вашего хода у вас на руке не должно быть больше 7 карт (5, если действует эффект Нарасимхи). Вы сами выбираете, какие карты сбросить до предела руки.

В свой ход можно совершить одно из следующих действий:

- разыграть карту;
- заменить карту;
- потратить 1 или 2 фишки активации;
- спасовать.

Разыграть карту

Чтобы собрать армию, вы будете призывать на службу воинов, выкладывая карты с руки перед собой. В армии может быть 3 горизонтальных ряда по 5 карт (максимум **15 карт**). В первом горизонтальном ряду размещаются **солдаты** (1-й уровень), во второй — **герои** (2-й уровень), а в третьей — **Бессмертные** (3-й уровень).



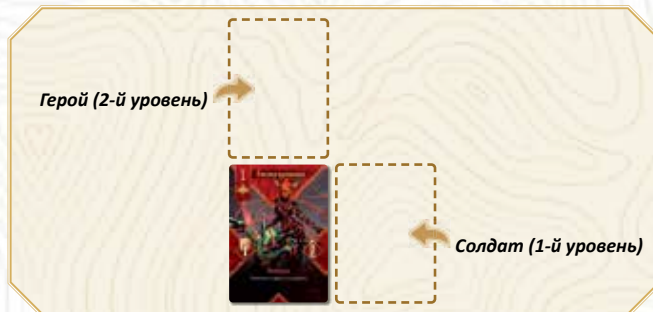
КАК РАЗЫГРАТЬ КАРТУ СОЛДАТА?

Начать сбор армии можно только с карты 1-го уровня (**солдата**). Солдаты — фундамент армии, поэтому располагаются в первом горизонтальном ряду слева направо. Первого **солдата** можно разыграть бесплатно вне зависимости от клана.

Когда вы выкладываете карту на стол, срабатывает её свойство и/или эффект (текст белого цвета). После этого ваш ход заканчивается и переходит к сопернику.

В следующий ход вы сможете разыграть карту **героя** (2-й уровень) или ещё одного **солдата** (1-й уровень).

ВНИМАНИЕ! Карты в любом горизонтальном ряду выкладываются только слева направо.





Со второго хода **солдат** можно разыгрывать по следующим правилам:

- если солдат этого клана в вашей армии нет (лицевой стороной вверх), сбросьте 2 карты с руки, чтобы выложить карту **солдата**;
- если в армии есть хотя бы один **солдат** того же клана лицевой стороной вверх, выложите карту солдата бесплатно (не сбрасывая карт с руки).

ВНИМАНИЕ! *Кладите карты в стопку сброса лицевой стороной вверх.*

Пример 1: Мария разыгрывает **солдата** из клана Сиань. **Солдат** этого клана в армии пока нет, поэтому Мария сбрасывает 2 карты с руки **1** и выкладывает карту солдата справа от уже имеющейся **2**.

Пример 2: Мария разыгрывает **солдата** из клана Гоан Сула. В её армии уже есть **солдат** этого клана **1**, поэтому новую карту Мария выкладывает бесплатно **2**.

ВНИМАНИЕ!

- Если **единственного солдата** в вашей армии уничтожили, сыграйте новую карту солдата бесплатно, как первую.
- Если **хотите разыграть солдата**, когда все солдаты вашей армии в плену (лицевой стороной вниз), сыграйте новую карту **солдата** бесплатно, как первую.

КАК РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ГЕРОЯ?

Героя (карту 2-го уровня) можно разыграть по следующим правилам:

- **героев** в армии не должно быть больше, чем **солдат**;
- **героя** можно разыграть, только если в армии есть **солдат** того же клана, но его необязательно размещать над соответствующей картой **солдата**.

ВНИМАНИЕ! *Число героев не ограничивается числом солдат того же клана. На одну карту солдата может приходиться несколько карт героев того же клана.*

Пример: Мария может сыграть **героя** из клана Сиань, потому что в её армии есть **солдат** этого клана **1**. Она выкладывает карту **героя** с левой стороны второго горизонтального ряда **2**.

КАК РАЗЫГРАТЬ КАРТУ БЕССМЕРТНОГО?

Бессмертного (карту 3-го уровня) можно разыграть по следующим правилам:

- **Бессмертных** в армии не должно быть больше, чем **героев**;
- **Бессмертного** можно разыграть, только если в армии есть **солдат** и **герой** этого клана (минимум по одному), но его обязательно размещать в одном вертикальном ряду с этими картами.

ВНИМАНИЕ! Число **Бессмертных** не ограничивается числом **героев** того же клана. На одну карту **героя** может приходиться несколько карт **Бессмертных** того же клана.



Если в армии не осталось солдат или героев из определённого клана (попали в плен, сброшены и т. д.), это не значит, что надо убрать из армии другие карты этого клана.

2 Заленить карту

Если на карте есть стоимость замены, то её можно заменить на карту **того же уровня** с руки. Клан может быть любым. Если на карте нет стоимости замены, заменить её нельзя.

Как проходит замена? Выберите карту, которую хотите заменить. Сбросьте число карт с руки, соответствующее стоимости замены на этой карте. Если на карте лежат фишки активации, **за каждую из них стоимость замены уменьшается на 1**.

Сбросьте карту, которую решили заменить, а на её место выложите карту того же уровня с руки.

Чтобы заменить **героя** на карту другого клана, вам необязательно иметь в армии **солдат** этого клана.

Если у карты, которую вы выложили, есть эффекты, они тут же сбрасываются.

ВНИМАНИЕ! Нельзя заменить карту на точно такую же. Правило применимо к **солдатам**, так как одинаковыми могут быть карты только на 1-м уровне.



Потратить фишки активации

Фишки активации можно потратить тремя способами.

- Потратьте 1 фишку активации, чтобы взять карту из колоды.
- Потратьте 2 фишки активации, чтобы взять 3 карты из колоды.

ВНИМАНИЕ! Потраченные фишки отправляются в соответствующую зону на поле (зона потраченных фишек).



- Поместите 1 фишку активации на символ на карте в армии, чтобы применить её эффект. Число символов активации на карте означает, сколько раз на неё можно поместить фишку активации, чтобы применить её эффект. Нельзя поместить на карту больше фишек активации, чем символов на этой карте.

ВНИМАНИЕ! Непотраченные фишки активации находятся на руке игрока.



- Некоторые эффекты карт позволяют вернуть потраченные фишки активации на руку. В таком случае верните фишку, лежащую на одной из карт (эффект карты можно будет применить повторно) или в зоне потраченных фишек на поле.
- Если карту, на которой лежит фишка активации, заменили, пленили или уничтожили, переместите фишку активации с этой карты в зону потраченных фишек на поле.
- Бён Хён Чжа позволяет разблокировать третью и четвёртую фишки активации. В таком случае возьмите на руку фишку из зоны заблокированных фишек на поле. Если у вас не осталось заблокированных фишек активации, а вы совершаете действие, позволяющее разблокировать ещё одну, вы мгновенно побеждаете в игре.



Спасовать

Нельзя спасовать, если у вас на руке остались фишки активации . После того как вы спасовали, соперник может сделать не более 3 ходов перед началом битвы. Подсчитать их поможет счётчик ходов .


ВНИМАНИЕ! Дополнительные ходы совершаются по обычным правилам. Нельзя спасовать по эффекту **Голема**, если у вас на руке остались фишки .






Великая битва


Когда оба игрока спасовали, раунд заканчивается и начинается великая битва. Она проходит в несколько шагов.


1. Каждый игрок суммирует боевую ценность своих карт и применяет соответствующие бонусы **ветеранов**, **Голема (аватара)**, **Феникса** и других.

2. Игрок с наибольшей боевой ценностью побеждает в Великой битве и получает фишку превосходства .

В случае ничьей побеждает игрок с фишкой чуда . Если её ни у кого нет, оба игрока получают по фишке .

В игре побеждает тот игрок, кто первым завладеет двумя фишками превосходства .

ВНИМАНИЕ! Если соперники получают по второй фишке  одновременно, игра заканчивается ничьей.

Если в конце Великой битвы нет игрока с двумя фишками  — время отдать дань павшим.



Армия Ильи

Армия Марии

Пленённые карты не имеют боевой ценности (см. «Плен» в разделе «Основные понятия»).

Пример. Общая боевая ценность армии Марии 17: 5 за **Бессмертного**, 6 за **героев** и 6 за **солдат**, поскольку боевая ценность солдат клана Гоан Сул удваивается из-за свойства **ветеран** .


Общая боевая ценность армии Ильи тоже 17: 6 за **героев**, 8 за **солдат** и 3 за число карт на руке (эффект жетона **Феникса**) . В битве побеждает Илья, поскольку владеет . Он получает .

Дань павшим

Поочерёдно разыграйте следующие шаги.

1. Игроки освобождают своих пленных (переворачивают карты лицевой стороной вверх). Эффекты карт **не срабатывают**.
2. Победитель Великой битвы жертвует половиной своей армии (с округлением в большую сторону).
3. Затем его соперник делает то же самое.

ВНИМАНИЕ! Жертвовать можно только уязвимыми картами (уязвимой считается карта, сверху и справа от которой нет других карт), **одной за другой**. Если вы пожертвовали одной картой и после этого другая карта стала уязвимой, теперь ей тоже можно пожертвовать. Если после Великой битвы оба игрока получили фишку превосходства, случайным образом определите, кто жертвует первым.

- Игроки собирают на руку до 7 карт.
- Игроки возвращают на руку фишки активации: 2 полученные в начале игры, а также те, которые разблокировали в ходе игры с помощью эффекта Бён Хён Чжа.
- Фишка  возвращается на поле.
- Начинается следующий раунд. Первым ходит игрок, проигравший Великую битву.

ВНИМАНИЕ! Если после Великой битвы оба игрока получили по фишке превосходства, первым ходит игрок, который жертвовал вторым.



Армия Ильи



Армия Марии

Пример: Илья победил в Великой битве, поэтому жертвует первым. Он сбрасывает 4 уязвимые карты из 7.

Дальше жертвует Мария: в её армии 6 карт, поэтому она должна сбросить 3 уязвимые карты.



Основные понятия

Бён Хён Чжа

Одна из его существей представлена в каждом клане. Бён Хён Чжа помогает разблокировать фишки активации, что делает вас на шаг ближе к победе.

ВЕРБОВЩИК

Если вы разыгрываете карту **справа от вербовщика** (клан не имеет значения), сбрасывать карты не нужно. Вербовщики встречаются только среди солдат (1-й уровень). Распространяется только на розыгрыш, не работает при замене.

Ветеран

Когда помещаете фишку активации на карту **ветерана**, переверните её стороной . Во время Великой битвы боевая ценность ветерана увеличивается в 2 раза, если эта фишка всё ещё на карте.

Гоан Сул

Гоан Сул в вашей армии даёт дополнительное условие победы. Если при подготовке к игре на этапе выбора кланов этот клан не был выбран, условие работает для обоих игроков.

ДОБОР КАРТ

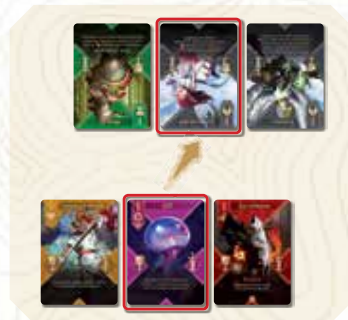
Возьмите верхнюю карту колоды на руку. Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, перемешайте стопку сброса и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Теперь это ваша новая колода. Возьмите карту из неё.

Дополнительный ход

Позволяет совершить два хода подряд. Если вы уже сделали дополнительный ход, нельзя сделать ещё один. Если во время дополнительного хода вы сыграли карту с эффектом, дающим дополнительный ход, этот эффект не срабатывает. Если соперник спасовал, дополнительные ходы считаются за обычные.

КАРТА-ОТРАЖЕНИЕ

Карта в армии соперника, расположенная симметрично вашей (на том же месте в том же горизонтальном ряду).



Награда

Если взяли в плен или уничтожили карту, за которую объявлена **награда**, можете взять карту из колоды.

ОДНО НАЗВАНИЕ — РАЗНЫЕ КАРТЫ

Есть карты, названия которых отличаются только текстом в скобках. Это разные карты с одинаковым названием.

ОСВОБОЖДЕНИЕ

Чтобы освободить пленного, переверните карту лицевой стороной вверх. Её эффект в этот момент не срабатывает, если на карте не указано иного. Но его можно применить в дальнейшем с помощью фишек активации.

ПЛЕН

Чтобы пленить карту, переверните её лицевой стороной вниз. Пленённая карта теряет боевую ценность и больше не принадлежит ни к одному клану. Эффекты карты не действуют.

- Пленённую карту можно уничтожить, если она уязвима.
- Пленённую карту нельзя заменить.
- Можно выкладывать карту над пленённой (в ряду выше).

Фишки активации, лежавшие на пленённой карте, отправляются в зону потраченных фишек его владельца.

Подвиг

Если вы выполнили условия **подвига** на карте, можете сбросить эту карту с руки в ход любого игрока, чтобы активировать её эффект.

ПОЖЕРТВОВАТЬ


Выберите уязвимую карту (будь то пленённую или нет) и сбросьте её. Карта не считается уничтоженной.



ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ

Постоянные эффекты прописаны *курсивом*. Они работают, пока карта лежит лицевой стороной вверх.

Приврат

Карта со свойством *приврат* или фишкой . Её нельзя **пленить** или **уничтожить**. Но ею можно пожертвовать.

РАСКРЫТЬ

Переверните указанное число карт с верха вашей колоды.

Если вам нужно раскрыть больше карт, чем осталось в колоде, возьмите столько, сколько осталось. Не перемешивайте стопку сброса, чтобы создать новую колоду. Например, если нужно раскрыть 4 карты, а в колоде 2, раскройте только их.

СБРОС

Карты отправляются в сброс лицевой стороной вверх. В любой момент игры можно смотреть как свой сброс, так и соперника.

Рокировка

Когда вы заменяете карту со свойством **рокировка**, выбрать замену можно не только с руки, но и из сброса. Заменить карту на такую же нельзя (относится только к солдатам).

УБРАТЬ ИЗ ИГРЫ

Уберите карту в коробку. Эта карта больше не используется. Но её можно вернуть с помощью некоторых эффектов.

УНИЧТОЖИТЬ

Уничтожить можно только уязвимую карту. Отправьте её в сброс владельца. Фишки активации, лежавшие на этой карте, переместите в зону потраченных фишек владельца.

Уязвимая карта

Если сверху и справа от карты нет других карт (её никто не прикрывает), карта считается уязвимой.

Некоторые эффекты карт действуют только на такие карты (например, «уничтожьте уяз-




вимую карту»). Взять в плен можно любую карту, уничтожить — только уязвимую.


Фемида

В момент, когда в вашей армии появляется Фемида, у вас появляется новое незамедлительное условие победы.



Жетоны Бессмертных, перевёрнутые с помощью эффекта Фемиды, начинают действовать на вас.

Если при подготовке к игре на этапе выбора кланов этот клан не был выбран, эффект жетона Фемиды работает для обоих игроков. Используйте по одной фишке , чтобы обозначить, какая уязвимая карта с самым высоким уровнем является *привратом*.

Чудо /

Разыграв карту со свойством **чудо**, заберите фишку чуда  с поля или у соперника и положите перед собой.

Чудо может помочь в двух случаях.

- В свой ход используйте  (верните на поле), чтобы сбросить на 1 карту меньше при розыгрыше или замене карты.
- Если Великая битва заканчивается вничью, побеждает игрок с .


ЭФФЕКТ


Когда карта попадает в армию, срабатывает её эффект, написанный *белым цветом*. Если на карте сказано «можете...», игрок сам выбирает, срабатывает ли эффект.

Эхо

Когда выкладываете карту со свойством **эхо**, можете применить её эффект на один раз больше. Целью дополнительного эффекта можно выбрать другую карту. **Эхо** нельзя вызвать, положив фишку активации на карту с этим свойством.



Значение  равно числу ваших фишек активации: на руке, на картах, в зоне потраченных фишек (т. е. все, кроме заблокированных).

В начале игры  равно 2. Его можно увеличить до 4, выполняя условия на картах Бён Хён Чжа.



Ответы на часто задаваемые вопросы

Вопросы по картал

«3 ЖЕЛАНИЯ»

Можно ли выбрать клан, которого нет в моём союзе?

Нет. Помните, что, если раскроете карты «Шэнь-нун», «Всё и сразу» или Бессмертного (при действии постоянного эффекта «Сиань»), вы можете взять их на руку, причислив к выбранному клану.

«АБХИЛАША»

Можно ли скопировать карту, у которой есть только постоянный эффект (например, «Бён Хён Чжа»), чтобы убрать её из игры?

Нет, с помощью эффекта «Абхилаши» можно скопировать только мгновенный эффект (белый текст) карты из своей стопки сброса или из стопки сброса соперника. Применить эффект «Абхилаши» к карте без мгновенного эффекта нельзя.

«БОМБАРДИРОВЩИК»

Самой картой «Бомбардировщик» тоже можно пожертвовать, если она уязвима. В таком случае эффект карты сработает только 1 раз.

Если «Бомбардировщик» приобретает свойство **3ХО**, он может заставить игроков пожертвовать вплоть до 4 карт, если им самим не жертвуют до четвёртой активации этого эффекта.

Помните, что свойство **ПРОТЯЖ** не защищает от жертвования.

«ГОАН СУЛ»

Нужно ли жертвовать 1 картой больше, если великая битва проиграна?

Нет, эффект действует, только если вы выигрываете битву с отрывом меньше чем в 10 очков.

«ГОЛЕМ»

Если сыграть «Голема» и спасовать, у соперника останется 2 хода до её начала. Изменится ли это, если во время оставшихся ходов он уничтожит «Голема»?

Нет, эффект «Голема» не отменяется.

Можно ли сыграть «Голема» и немедленно спасовать, если на руке остались фишки активации?

Если на руке есть фишки активации, «Голема» можно сыграть, но работает только часть эффекта (игрок должен положить выбранную вами уязвимую карту поверх колоды).

Но выгоднее использовать «Голема», когда вы можете спасовать. Так вы не потратите отдельный ход на то, чтобы спасовать.

«ДЖИНН»

Можно ли выбрать клан, представителей которого нет в стопке сброса, чтобы не формировать новую колоду?

Да, можно, в отличие от карты «Орга». **Обратите внимание!** 2 карты из новой колоды берёт тот, кто сыграл «Джинна».

«КВИ»

В моей армии 4 карты, в армии соперника — 9, но только одна из них уязвима (3 ряда по 3 карты). Он жертвует только одной картой?

Нет, соперник жертвует 5 картами по очереди. Каждый раз, когда игрок жертвует картой, новая карта становится уязвимой. Так же, как при розыгрыше «Дани павшим».

«НИТЬЯНАНДА»

Во время дополнительного хода можно совершать любые действия? Обязательно играть карту именно из стопки сброса?

Всё верно.

«ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦА ВРЕМЕНИ» И «ГАРПИЯ»

Если на момент, когда в армии появляется «Повелительница времени», в ней уже есть «Гарпия», карту нужно взять сразу или после совершения дополнительного хода?

Карту следует взять сразу, а дополнительный ход совершить после окончания текущего.

*Если «Повелительница времени» окажется соседней с «Су Мраком» (даёт соседним картам свойство **3ХО**) и в армии уже есть «Гарпия», как это повлияет на ход?*

Нельзя сделать больше одного дополнительного хода подряд. Сразу возьмите 2 карты из колоды (за счёт свойства **3ХО**) и сделайте 1 дополнительный ход после окончания текущего.

«РАЗЛОМ»

Как использовать фишку награды?

Разлом позволяет поместить или переместить фишку награды на любую карту. Такая карта получает свойство **награда**, а это значит, что, пленив или уничтожив её, вы сможете взять карту из колоды.

Эффект «Разлома» можно комбинировать с эффектами других карт. Например, разместить фишку награды на карте соперника, чтобы удвоить боевую ценность своего «Голема (аватара)», или использовать в сочетании с эффектом «Хемро (охотника за головами)»: пленить или уничтожить карту соперника, чтобы взять дополнительную карту из колоды. Ещё фишку награды можно положить на карту Бессмертного, чтобы пленить его с помощью эффекта «Цветочной феи» и при этом взять карту из колоды.

«РАСХИТИТЕЛИ ГРОБНИЦ»

Обязательно ли выбирать название карты, которая есть в сбросе?

Да, если стопка сброса не пуста. Карты «Альфа» и «Альфа (мертвец)» имеют одно название. Аналогично для карт «Фениксов», «Бён Хён Чжа», «Голема» и «Голема (аватара)», «Нарасимхи» и «Нарасимхи (льва)», а также солдат с одинаковым названием.

«СТРЕЛА ФЕМИДЫ»

Если сыгравший «Стрелу Фемиды» выбрал карту и на руке соперника несколько карт с этим именем, соперник не сможет играть все эти карты? И может ли соперник выбрать карту с этим именем из сброса для рокировки?

Соперник не может играть все карты с выбранным именем.

Например, если вы запретили сопернику играть «Братство красного кольца», то до конца следующего вашего хода он не сможет сбросить такую карту, чтобы помешать пленить или уничтожить свою карту.

«ФЕМИДА»

Как работает эффект «Фемиды», позволяющий переворачивать жетоны Бессмертных?

Когда в армии появляется «Фемида», вы переворачиваете один из своих жетонов Бессмертных на сторону с постоянным эффектом Бессмертного. Этот эффект действует на вас до конца игры. Исключение — жетон «Нарасимхи», который действует на обоих игроках.

«ФЕНИКС (БЕССМЕРТНЫЙ)»

Проясним некоторые спорные моменты, связанные с этой картой.

Выложить «Феникса (Бессмертного)» можно в любой горизонтальный ряд. При этом его боевая ценность будет зависеть от ряда, в котором он находится: 2 для солдат, 3 для героев и 5 для Бессмертных.

Однако, находясь в армии, он всё ещё считается картой сразу трёх уровней, поэтому на него действуют эффекты карт, применимые к любому из уровней. За исключением тех, которые блокирует свойство **превращ**. Если вы раскрыли «Феникса (Бессмертного)» при использовании эффекта «Бри Ош», можете взять его на руку, причислив к картам выбранного уровня.

«Феникса (Бессмертного)» можно заменить только на карту уровня, соответствующего горизонтальному ряду, в котором он находится.

Если на игрок действует эффект Бессмертного «Сиань», то сыгранный «Феникс (Бессмертный)» будет принадлежать сразу к трём союзным кланам?

Да, всё верно. Имея такого «Феникса» в первом горизонтальном ряду, можно бесплатно призывать солдат любого клана.

Если «Феникс (Бессмертный)» — единственная карта этого клана в армии и лежит в 1-м или 2-м горизонтальном ряду, можно ли её посчитать одновременно как солдата и героя, чтобы сыграть Бессмертного клана Феникс?

Нет, чтобы сыграть Бессмертного клана Феникс, нужен солдат и герой этого клана, расположенные в соответствующих горизонтальных рядах.

Прочие вопросы**ВСЕГДА**

Что значит «всегда» в формулировке «всегда принадлежит сразу к трём кланам / уровням»?

«Всегда» — значит в любой момент игры, когда вы взаимодействуете с этой картой: играете, берёте из колоды в открытую, сбрасываете и т. д., а также при любых действиях с этой картой в вашей армии. Эффект позволяет разместить «Феникса (Бессмертного)» в любом горизонтальном ряду, а также сбросить «Шэнь-нун» и «Всё и сразу» как карты нужного клана, чтобы получить фишку активации с помощью «Бён Хён Чжа» клана «Сиань».

Другие примеры

Если играете «Бри Ош», позволяющего раскрыть 4 верхние карты колоды и взять на руку все карты выбранного уровня, и раскрываете «Феникса (Бессмертного)», можете взять его на руку, причислив к выбранному уровню.

Вы также можете взять «Феникса (Бессмертного)» из стопки сброса при использовании эффекта «Накшатры», причислив «Феникса (Бессмертного)» к нужному уровню.

Если играете «3 желания» и раскрываете карты «Сиань», «Шэнь-нун», «Всё и сразу», вы забираете их на руку автоматически.

КАКИЕ КАРТЫ МОЖНО МЕНЯТЬ МЕСТАМИ?

Эффекты некоторых карт позволяют поменять местами 2 карты в любой армии («Демон-страж», «Хемпо») или в своей армии («Ноу Боу»). Менять местами можно две любые карты в одном ряду, необязательно соседние. Так вы можете сделать уязвимой карту соперника, которую хотите уничтожить. А можете сделать карту уязвимой, чтобы в следующий ход заставить соперника положить её поверх колоды с помощью эффекта «Голема». Это поможет вывести из игры Бессмертного, на которого сложно воздействовать по-другому.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если подразумевается, что игроки делают что-то одновременно, или одновременно срабатывает несколько эффектов, порядок действий определяет активный игрок (сыгравший карту). Это может быть важно, например, когда играете карту «Сцилла»: активный игрок решает, кто пленит Бессмертного первым.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ПРИ РОКИРОВКЕ

Можно ли при рокировке взять из сброса карту, которую отправили туда в качестве стоимости замены за эту рокировку?

Нет. При рокировке сначала найдите в сбросе карту, на которую хотите заменить, и только потом отправьте туда карты, выступающие в качестве стоимости замены, и карту, которую заменяете. Такая очередность нужна, чтобы не нарушить баланс сил.

Можно ли в качестве стоимости замены сбросить 2 карты с одним названием (2 «Бён Хён Чжа», 2 «Феникса», 2 «Альфы» или 2 «Голема»), а потом сыграть «Расхитителей гробниц», чтобы вернуть карты с одним названием, сброшенные при замене?

Да, можно.

ПЛЕН И ФИШКА ПРИЗРАКА

Что будет, если положить фишку призрака на пленённую карту?

Карта немедленно освобождается.

СОСЕДНИЕ КАРТЫ

Какие карты считаются соседними?

Соседними считаются карты, соседствующие одной из сторон: верхней, нижней, правой или левой. Карты, расположенные по диагонали, не считаются соседними.

ЭФФЕКТ ЖЕТОНА И КАРТЫ БЕССМЕРТНОГО

Если одновременно действует эффект жетона Бессмертного и постоянный эффект карты этого же Бессмертного, то он удваивается?

Да, но это актуально только для «Феникса» (боевая ценность увеличится на 2 за каждую карту на руке) и «Гоан Сула» (придётся пожертвовать двумя дополнительными картами, если выиграете битву с отрывом меньше чем в 10 очков).

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Обязательно ли срабатывает эффект сыгранной карты?

Если на карте написано «можете...», то игрок сам выбирает, сработает ли эффект. Если формулировка иная, эффект срабатывает обязательно, даже если он вам невыгоден (например, приводит к уничтожению или пленению вашего воина).

Можно ли сыграть карту, если активировать её эффект невозможно? Например, можно ли сыграть «Цветочную фею», если на столе нет карт, за которые объявлена награда?

Можно, но её эффект не сработает, поскольку это невозможно.



Создатели игры

Игра разработана студией Sorry We Are French по мотивам Gosu и Gosu Tactics.

АВТОР: Ким Сато

ХУДОЖНИК: Дэвид Ситбон

ВЕРСТКА: Гуд Хайди

ПРАВИЛА: Пьер Гамберони и Маттье Вердые

ПРОДЮСЕР: Эммануэль Бельтрандо



www.sorryweare.fr



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Анастасия Павутницкая

ПЕРЕВОДЧИК: Диана Гончарик

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Великар

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru