

PIXEL TACTICS 2

Игра Д. Брэда Тэлтона мл.
Художник: Фабио Фонтес



ОБЗОР

Ваша задача в Pixel Tactics — выбрать лидера, собрать вокруг него сплоченный отряд героев и затем использовать его для уничтожения соперника. Как только вражеский лидер будет повержен, вы побеждаете.

Обычно игра в «Пиксель Тактикс» состоит из 3 или 5 матчей (до 2 или до 3 побед).

Матч состоит из раундов, которые, в свою очередь, делятся на три волны.

Каждая волна — это один ход каждого игрока. Ход состоит из двух действий. Используйте действия для найма, атаки и поддержки, чтобы разгромить отряд соперника.

Пусть победит лучший тактик!

КАРТЫ



Каждая карта может быть использована тремя разными способами:

1. Лидер разыгрывается в самом начале игры. Его способность работает на протяжении всего матча и распространяется на весь отряд. Лидер всегда находится в центре отряда, в ряду фланга. Красный меч и синий щит отображают силу атаки и количество жизней лидера соответственно.

2. Герой разыгрывается в течение боя при помощи действия «нанять героя».

Герои обладают различными способностями, основанными на том, в каком ряду отряда они находятся. Красный меч и синий щит отображают силу атаки и количество жизней героя.

2а. **Герои авангарда** — это герои, которые находятся в ряду перед лидером. Обычно они обладают атакующими или защитными способностями. Таким героям доступны их способности авангарда (первая/красная полоса текста).

2б. **Герои флангов** — это герои, которые находятся в одном ряду с лидером (справа и слева от него). Зачастую они наделены тактическими способностями или улучшают своих союзников. Таким героям доступны их способности фланга (вторая/зеленая полоса текста).

2с. **Герои тыла** — это герои, которые находятся в ряду позади лидера. Как правило, они имеют поддерживающие способности или дальнюю атаку. Таким героям доступны их способности тыла (третья/синяя полоса текста).

Важно! Герои не являются лидерами! Любые эффекты, действующие только на лидеров, не действуют на героев, и наоборот.

3. **Приказ** разыгрывается с руки игрока в качестве одноразового эффекта. Приказы мощны, но сбрасываются сразу же после использования. Решение использовать приказ в нужный момент или же сохранить его на будущее может иметь критическое значение в бою. Приказы на картах обозначаются значком и находятся в фиолетовой полосе текста.

3а. На некоторых картах вместо приказов расположены **операции**. Они разыгрываются в специальный ряд резерва позади отряда и действуют несколько ходов.

Операции отмечены специальным символом и расположены на серой полосе текста.

Операции встречаются в «Пиксель Тактикс — 2» и последующих дополнениях.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает колоду из 25 карт с синей или красной рубашкой. Затем они берут из колоды по 5 карт и переворачивают их стороной с лидером вверх. Игроки тайно выбирают по одному лидеру для своего отряда и затем одновременно вскрывают их. Оставшиеся 4 карты становятся стартовой рукой игрока.

Лидер становится центром отряда, вокруг которого находятся восемь пустых областей, где в дальнейшем смогут располагаться герои.

У каждого игрока будет своя колода, рука (с 4 стартовыми картами) и сброс (на данный момент пустой).

Рисунок ниже изображает два противостоящих отряда.



Резерв Тыл Фланг Авангард Фланг Тыл Резерв

Лидер всегда находится в центре. Цветные рамки обозначают ряды, соответствующие определенным волнам.

Красный — ряд авангарда, зеленый — ряд флангов, синий — ряд тыла.

ЦЕЛЬ

Ваша цель — повергнуть лидера соперника, снизив его жизни до 0.

ХОД ИГРЫ

Матч состоит из раундов, каждый из которых включает в себя по три волны: волну авангарда, волну флангов и волну тыла. Игроки могут сделать по одному ходу в течение волны.

Случайным образом определите, кто из игроков будет ходить первым. Положите карты первого и второго игроков возле ряда авангарда соответствующих игроков. Начинается волна авангарда. Сначала ходит первый игрок (совершает два действия), затем второй игрок (совершает два действия).

Когда оба игрока завершили свои ходы, наступает волна флангов. После того как каждый игрок завершает свой ход, наступает волна тыла.

Передвигайте карты первого и второго игроков в ряд, соответствующий начинающейся волне. В конце каждой волны подсчитывайте потери. Герои с уроном, равным или превышающим их очки жизней, повержены.

Когда завершается волна тыла, раунд подходит к концу. Игроки обмениваются картами первого и второго игроков. Новый раунд начинается опять с волны авангарда и так далее, до тех пор, пока один из лидеров не будет повержен.

ПЕРЕМИРИЕ

В течение первого раунда объявляется перемирие. В это время:

- нельзя совершать действия атаки и сотворения заклинаний против другого игрока;
- нельзя использовать приказы и операции против другого игрока;
- нельзя никаким образом взаимодействовать с картами и отрядом другого игрока.

ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода вы можете совершить два действия. Одно и то же действие можно выполнить дважды.

Взять карту

Возьмите карту из своей колоды. Предел руки — 5 карт. Если в колоде не осталось карт или достигнут предел руки, это действие недоступно. Если по какой-либо причине количество карт на руке превышает предел, вы не обязаны их сбрасывать.

Важно! Вы можете получать карты благодаря иным действиям или способностям.

Нанять героя*

Разыграйте героя со своей руки в любую пустую область текущей волны (например, в волну авангарда вы можете нанимать героев только в пустые области ряда авангарда (первый ряд)).

Важно! Герой не может атаковать, сотворить заклинание или передвигаться в ту же волну, в которую он был нанят.

Атаковать героем/лидером*

Подробнее атака описана в специальном разделе этих правил.

Важно! Герой, который атаковал, не может сотворить заклинание или передвигаться в эту же волну.

Сотворить заклинание героем/лидером*

Некоторые герои и лидеры владеют заклинаниями. Это специальное действие, которое не является атакой. Заклинания обозначены значком волшебной палочки.

Важно! Герой, который сотворил заклинание, не может атаковать или передвигаться в эту же волну.

Специальные действия лидера

Некоторые лидеры обладают специальными действиями. Эффект этих действий подробно описан на картах соответствующих лидеров. Чаще всего такие действия могут быть использованы в течение любой волны.

Разыграть приказ

Покажите карту с приказом со своей руки, следуйте тексту, потом сбросьте ее. Такие карты имеют значок и фиолетовую полосу текста.

На момент исполнения считается, что ваш приказ не находится ни в руке, ни в сбросе.

Разыграть операцию

Некоторые карты имеют операции вместо приказов. Они отмечены специальным символом и расположены на серой полосе текста.

Положите карту операции в одну из ваших 3 областей резерва. Затем положите на нее сверху 4 жетона времени. В конце каждого своего хода убирайте по одному жетону времени с каждой из своих разыгранных операций.

Если жетон времени не может быть убран, сбросьте вместо этого саму карту операции. Пока операция находится в игре, ее эффект действует.

Если у вас нет свободных областей резерва, вы не можете разыгрывать операции.

Важно! Операции входят в игру только с помощью действия «разыграть операцию» или с помощью карт, предписывающих это. Карты, которые обладают эффектом операции, не имеют эффекта приказа. Если такая карта подвергается какому-либо эффекту, влияющему на приказ, то ее полоса приказа просто считается пустой.

Убрать операцию

Вы можете убрать операцию из своей области резерва, чтобы освободить место.

Убрать тело

Вы можете убирать тела в любой части отряда независимо от текущей волны.

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

Важно! Герои могут быть наняты только в пустые области в отряде. В продолжительной битве вам рано или поздно придется убирать тела.

Передвижение*

Передвиньте героя из любой части своего отряда в любую пустую область своего отряда.

Важно! Лидеры не могут передвигаться.

Рокировка (длительное действие)*

Поменяйте местами двух героев, два тела или героя и тело в пределах своего отряда.

Пас

Вы можете закончить ход.

***Действия с этой меткой выполняются вашими героями или лидером. Помните, что один и тот же герой или лидер может совершить только одно из таких действий за ход.**

Длительные действия. Выполнение длительного действия расходует 2 ваших обычных действий.

Свободные действия — не тратят ваших действий при использовании. Вы можете совершать их так часто, как пожелаете. Однако ограничения на действия героев продолжают соблюдаться, поэтому, даже если «Атака — свободное действие для вас...», вы все еще не можете атаковать больше чем один раз одним и тем же героем в отряде.

Ограниченные действия — могут быть использованы один раз в ход.

АТАКА

Выберите своего героя или лидера в ряду, соответствующем текущей волне, а также цель своей атаки в отряде противника. Когда совершается атака, атакующий наносит урон цели, равный его силе атаки.

Ближняя атака

Все герои и лидеры могут совершать ближнюю атаку, но для этого атакующий и его цель должны находиться в ближнем бою. Только первый герой или лидер в каждом столбце доступны для ближнего боя.

На примере красным контуром выделены герои, которые находятся в ближнем бою.



Дальняя атака

Только герои и лидеры, обладающие способностью «дальняя атака», могут ее совершать. Этот тип атаки может быть проведен по любому герою или лидеру.

Перехват

Некоторые герои обладают способностью «перехват», которая означает, что дальние атаки противника не могут быть проведены через них. Герой-перехватчик защищает одного или двух героев позади себя в том же столбце, становясь целью атаки вместо них.

Герой с перехватом может являться целью дальних и ближних атак как обычно.



СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Заклинания

Некоторые герои (особенно герои тыла) владеют специальными способностями, которые могут заменять атаку. Например, герой может использовать «**Заклинание:** соперник сбрасывает карту». Это необязательное альтернативное действие вместо совершения атаки. Оно все еще считается действием для героя, поэтому вы не можете использовать его больше одного раза за волну. Отдельный герой не может совершить одновременно действия «сотворить заклинание» и «атаковать». Заклинания не наносят урон и для них не нужна цель, если специально не написано обратное. Они не являются атакой.

Пассивные способности

В отличие от заклинаний (на которых написано «**Заклинание:** ...») эти способности героев постоянно активны и начинают действовать сразу же, как только становятся доступны.

Реакции

Многие способности героев говорят вам совершить что-либо после того, как определенное событие состоялось или сработал эффект. Реакции всегда срабатывают после того, как условия их активации были выполнены.

ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Эффекты состояний — это продолжительные эффекты, которые изменяют характеристики и способности героев.

Некоторые из них увеличивают или уменьшают характеристики. Другие могут добавлять или убирать способности.

Эффекты состояний срабатывают независимо от того, в каком ряду находится герой.

Эффекты состояний отмечены квадратными скобками: [].

Если жизни героя понижены до нуля, такой герой должен быть повержен во время проверки потерь (даже притом, что у героя 0 урона, этот урон равен или превышает его жизни).

Некоторые эффекты приводят к увеличению эффектов состояний. Например «[+1 атака] x 2». Это означает, что на героя нужно разместить два эффекта состояний [+1 атака], каждый из которых должен быть удален отдельно.

Если два противоположных эффекта состояний действуют на одного героя в один и тот же момент времени, они отменяют друг друга. Например, если у вашего героя [+1 атака] и [-1 атака], оба эффекта тут же удаляются.

УРОН И ПОТЕРИ

Когда героя или лидера атакуют, поместите жетоны урона на его карту, чтобы отметить количество единиц нанесенного урона. Эти жетоны остаются до тех пор, пока герой или лидер не выйдет из игры или пока они не будут сняты специальными эффектами.

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

Потери подсчитываются только в конце волны.

Когда герой повержен, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту лицом вниз. Теперь это тело. Оно не может атаковать, не блокирует ближние атаки, и новые герои не могут быть сыграны поверх него. Только убрал тело, вы сможете сыграть нового героя в эту область.

Некоторые эффекты позволяют возрождать тела, а некоторые лидеры даже могут использовать их.

Поэтому совсем не обязательно каждый раз убирать тела поверженных героев. Иногда выгодно оставлять их в отряде.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Отступление (лидер повержен)

Если в конце волны на карте лидера находится урона столько же или больше, чем его значение жизни, то весь отряд отступает, и матч заканчивается. Игрок, чей лидер остался неповерженным, объявляется победителем. Он берет своего и проигравшего лидеров, складывает их в стопку и откладывает в сторону. Теперь это его трофей. Трофеи не замешиваются обратно в колоду и не участвуют в следующих матчах.

Ничья

Если оба отряда одновременно отступают, отряд с наибольшим количеством живых героев объявляется победителем. Если оба отряда имеют равное количество живых героев, объявляется ничья. Каждый игрок забирает лидера соперника в качестве трофея, последний матч игры не может закончиться ничьей.

Если игрок может победить в игре из-за ничьей, он не забирает лидера противника в качестве трофея.

Следующий матч

Стандартная игра обычно ведется до двух или трех трофеев — это количество зависит от договоренности между игроками.

Первый, кто собирает нужное количество трофеев (обратите внимание, что трофеями считаются только лидеры противника), объявляется победителем.

Если ни один из игроков не набрал необходимого количества трофеев, начните следующий матч. С этого времени колоды обоих игроков будут содержать на одну карту меньше. Кроме того, за каждый трофей, которым обладает ваш противник, вы берете на одну карту больше в начале матча (до выбора лидера). Это небольшое преимущество увеличит выбор среди лидеров или даст вам фору в создании отряда. Игрок, который победил в прошлом матче, всегда ходит первым в следующем.

СОВЕТЫ И УЛОВКИ

Использовать героев с перехватом для защиты лидера — обычно хорошая идея. Вам не обязательно нанимать всех героев в первый раунд. Вместо этого вы можете потратить несколько действий на взятие карт, чтобы сформировать более целостный и структурированный отряд, способности которого, тесно взаимодействуя между собой, сокрушат наскоро сколоченную банду противника. Не недооценивайте эффективность действий «передвижение» и «рокировка».

Если у вас есть дополнительное действие, перестройте ваш отряд вместо взятия новых карт. Каждая карта обладает особой тематикой. Например, Хранитель очень хорош в поиске карт, Чернокнижник может сорвать планы вашего противника, а Божество — возрождать союзников. Вы можете усилить эти способности, выбрав соответствующую карту в качестве лидера. Но помните, что независимо от того, победите вы или проиграете, карта лидера будет недоступна до конца матча.

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

Если вы ходите первым, вы можете использовать способности и приказы, направленные на немедленное устранение героев (например, Оперативник). Такие приказы и способности срабатывают сразу же, не дожидаясь конца волны для подсчета потерь.



ТЕРМИНЫ И ЭФФЕКТЫ

Герой (авангард/фланг/тыл) — герой в определенной волне.

Отряд — все герои и лидеры одного игрока в совокупности.

Впередистоящий — герой или лидер, стоящий прямо перед этим героем.

Позадистоящий — герой или лидер, стоящий прямо сзади этого героя.

Сила атаки — количество единиц урона, наносимого атакой героя или лидера.

Повергнуть героя — герой немедленно переворачивается лицом вниз и становится телом.

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

Сброс — отдельная колода, куда уходят использованные карты: убранные тела, сыгранные приказы, операции, ловушки и т.д. Карты в сбросе лежат лицом вверх, если не указано обратное.

Воскресить тело — перевернуть тело. Оно снова становится героем. Воскрешенный герой может действовать в этот же ход.

Соперник/любой соперник — игрок или игроки, против которых вы сражаетесь.

Исцелить урон — снять указанное количество единиц урона. Если невозможно выполнить данное условие, то снимите столько, сколько возможно.

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

СОСТАВ ИГРЫ

25 карт красного отряда

25 карт синего отряда

Карта первого игрока

Карта второго игрока

19 маленьких жетонов ранений

3 больших жетона ранений

Жетон времени — 8 шт.

Маркер угрозы — 4 шт.

Маркер проклятья — 4 шт.

Маркер авангарда/флангов/тыла — по 3 шт.

Маркер состояния — 4 шт.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Антон Сковородин

Редактор: Филипп Кан

Дизайнер-верстальщик:

Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Филипп Кан



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© Level99Games



СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

После того, как вы сыграли в «Пиксель Тактикс» стандартными колодами, вы можете создать свою собственную колоду, чтобы испытать новые возможности. Чем больше карт у вас будет, тем больше способов создания колод вам станет доступно!

Существует два формата колод – стандартный и эпический.

Существуют разные способы создания колод – конструирование и три вида драфта. Последний является рекомендуемым способом создания колоды.

После того как вы и ваши друзья соберут свои колоды, вы сможете участвовать в турнирах, специальных режимах игры и прочем.

Во время создания колоды вам нужно будет назначать определенные карты на роли лидеров или героев. После назначения карты вы не сможете изменить свой выбор в течение игры. Вы можете использовать только назначенных лидеров как лидеров и назначенных героев как героев.

Когда вы играете созданной колодой, вы должны будете выбирать вашего лидера из набора лидеров, прежде чем возьмете карты в руку. Также вы должны будете взять в начале игры на 1 карту меньше, то есть начнете с 4 картами героев в руке.

Форматы колод

Описанные два формата соответствуют основному правилу собирания колод.

Стандартный формат

Стандартная колода «Пиксель Тактикс» содержит ровно 4 лидера и не менее 25 героев. Максимально допустимое количество героев – 30.

У вас не может быть одинаковых карт в колоде лидеров и колоде героев.

Допустима только 1 копия каждой карты в колоде.

Эпический формат

Эпическая колода «Пиксель Тактикс» содержит ровно 4 лидера и не менее 60 героев. Максимально допустимое количество героев – 80.

У вас может быть до 3 копий каждой карты в колоде. Карты, назначенные лидером, могут также присутствовать в колоде героев, но у вас не может быть более 3 копий одной карты в обеих колодах.

Способы создания колод

Различные способы создания колод позволяют участникам играть большими группами и участвовать в разных режимах игры. Здесь представлены два способа создания колоды – конструирование и драфт.



Конструирование

В этом случае вы создаете колоду из карт, принадлежащих вам. Вы можете свободно назначать, какие карты из набора карт станут героями, а какие – лидерами. Смешивайте карты из разных частей «Пиксель Тактикс», чтобы достичь максимальной эффективности.

Во время конструирования вы должны использовать карты с одинаковой рубашкой. Однако если вы используете непрозрачные протекторы, то вы можете использовать карты с разными рубашками.

Промо-карты обычно не допускаются для конструирования.

Из-за того что во время конструирования колоды вы можете создать сверхмощные комбинации, часть героев и лидеров либо запрещена, либо допустима с ограничениями.

Запрещенные лидеры – данные карты не могут быть назначены лидером для какой-либо колоды.

Допустимые с ограничениями лидеры – вы можете назначить только одну такую карту лидером для отдельной колоды.

Запрещенные герои – эти карты не могут быть назначены героем для какой-либо колоды.

Допустимые с ограничениями герои – вы можете назначить определенное количество таких карт героем для отдельной колоды.

Список запрещенных карт для конструирования колод

Все промо-карты запрещены во всех официальных форматах.

Герои

Технолог (ПТ 2)
Чернокнижник (ПТ 2)
Ученый (ПТ 1)
Ловчий (ПТ 1)

Лидеры

Двойник ван Coppel (Van Sorrel's Double (ПТ 5)
Джэкс Эйлон (Jance Eylon (ПТ 4)
Элис Нуль (Alice Zero (ПТ 3)
Эндрбит (Endrbyt (ПТ 3)
Экссуферн ле Мариграс (Exhufern Le Marigras (ПТ 3)
Лэйн Шевелт (Laine Shevelt (Freelancers)
Люк фон Готт (ПТ 1)

Драфт

В данном виде создания колоды игрокам предстоит по очереди выбирать карты из некоторого списка, пока каждый из них не соберет себе игровую колоду.

Запас – коллекция карт, используемых для драфта. Обычно он принадлежит одному игроку, который позволяет пользоваться им остальным участникам во время создания колоды. Вы можете создать собственный запас, смешав все ваши карты «Пиксель Тактикс» с одинаковой рубашкой или в непрозрачных протекторах. Если у вас много карт, вы можете корректировать запас, удаляя из него некоторые из них, что сделает партии неповторимыми. Вы также можете включить в него промо-карты, если считаете, что они не слишком мощные (не все промо-карты подходят к драфту, поэтому будьте осторожны во время добавления их в запас).

Запас – основа, из которой игроки сначала создают колоды драфта, чтобы затем начать конструировать из них свои игровые колоды.

Классический драфт (3–8 игроков)

Существует много способов драфта колод, но именно этот является самым распространенным и рекомендуется новичкам.

Ваша колода драфта должна содержать минимум по 32 карты на каждого игрока.

Перетасуйте колоду драфта и раздайте каждому игроку по 8 карт лицом вниз. Из них участники выбирают по 1 карте. Эта карта станет лидером их колоды. Затем они передают оставшиеся карты игроку слева от себя. Из полученных 7 карт участники должны выбрать по 1 карте, которая станет героем их колоды. После этого они снова передают карты соседу слева и выбирают по 1 карте, и так далее пока все карты не будут разобраны.

В результате у каждого игрока должно оказаться по 1 лидеру и 7 героев.

Повторите этот процесс еще три раза, раздавая каждый раз по 8 карт на игрока. Меняйте направление передачи карт из раза в раз – направо, налево и снова направо. В конце концов у каждого игрока должно оказаться по 4 лидера и 28 героев.

Игроки могут удалить из своей колоды до 3 героев и вернуть их по очереди в запас, чтобы у них в результате осталось по 25 героев.

*Для эпического классического драфта вам понадобится по 64 карты на каждого игрока, чтобы составить по 8 наборов карт на каждого участника. Однако в данном виде драфта вы будете отбирать лидеров из 1, 3, 5 и 7-го наборов карт. Помните, что в эпическом запасе может содержаться до 3 копий одной карты.



Драфт-покупка (2–4 игрока)

Этот вид драфта является средним по сложности.

Возьмите из вашего запаса по 29 карт на участника, чтобы сформировать колоду драфта. Остальные карты не будут использоваться.

Выдайте каждому участнику по 5 жетонов, выполняющих роль золота.

Выложите 5 карт лицом вверх в центре стола в ряд, формируя рынок. Колоду драфта разместите в его конце.

Определите, кто будет ходить первым. Игроки ходят по очереди. В свой ход вы должны будете взять одну из карт рынка. Самая дальняя от колоды карта доступна бесплатно. Чтобы добраться до других карт, игроки должны будут тратить золото за каждую «пройденную мимо» карту начиная с самой дальней от колоды. Если у игрока недостаточно золота, он не может продолжать пропускать карты. Когда игрок берет карту с рынка, он получает все золото с нее.

После того как игрок взял карту, он обязан сразу определить, куда она пойдет – в его колоду героев или лидеров. После того как с рынка забирают карту, сдвиньте его от колоды, закрывая пустое место. На освободившееся место рядом с колодой выложите карту с ее верха. На рынке всегда должно быть 5 карт, пока колода не опустеет.

Игрок не может добавит карты в свою колоду героев или лидеров, если они достигли предела в 25 или 4 карты соответственно.

Драфт Уинстона (2 игрока)

Этот вид драфта наиболее стратегический и сложный.

Возьмите 80 карт из вашего запаса, чтобы сформировать колоду драфта. Остальные карты не будут использоваться.

Перетасуйте и выложите в ряд 3 карты лицом вниз в центр стола. Колоду драфта положите сбоку от получившегося ряда. Каждая из этих карт станет основой будущей стопки.

Определите, кто будет ходить первым. Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок смотрит на карты в дальней от колоды стопке, после чего он должен выбрать один из следующих вариантов:

- взять все карты из данной стопки и положить их в свою колоду. После этого его ход заканчивается;
- взять одну карту из стопки, добавить к своим лидерам и замешать остальные карты в колоду драфта. После этого его ход заканчивается;
- добавить одну карту лицом вниз из колоды драфта в только что просмотренную стопку (не глядя на ее лицо). Затем игрок смотрит следующую стопку. В этом случае он снова должен сделать выбор из трех вариантов. Если в конце концов игрок добавляет карту в стопку рядом с колодой, он должен будет взять верхнюю карту колоды драфта и добавить ее либо к своим героям, либо к лидерам. Его ход заканчивается.



Если какая-либо стопка пустеет, выложите новую карту лицом вниз на ее место.

Драфт заканчивается, когда со стола забрана последняя карта. Игрок не может сказать «Пас» при просмотре последней стопки, если колода драфта закончилась.

Когда драфт заканчивается, а у игрока меньше 4 лидеров, он должен перетасовать своих героев и добавить из них к лидерам столько случайных карт, сколько ему не хватает. Если же у игрока больше 4 лидеров, он должен перетасовать их, взять случайные карты в количестве, равном избытку, и переложить их к героям. В результате у него должно остаться 4 лидера.

Если у игрока оказалось больше 25 героев, он может удалить из колоды героев столько карт, сколько хочет. Если у игрока оказалось меньше 25 героев, он должен будет играть получившимся составом.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Здесь описаны различные способы игры в «Пиксель Тактикс». Испробуйте их все, начиная с простейших и заканчивая труднейшими!

Классический «Пиксель Тактикс»

Количество игроков: 2
Время: 30–60 минут
Сложность: низкая

Требуемые компоненты

Любые 2 стандартные колоды «Пиксель Тактикс».

Подготовка к игре

Описана в основных правилах.

Ход игры

Описан в основных правилах.

Осада

Количество игроков: 2
Время: 45–70 минут
Сложность: низкая

Требуемые компоненты

Любые 2 стандартные колоды «Пиксель Тактикс».

Подготовка к игре

В данном варианте игры вы не выбираете лидера. Любые эффекты, которые действуют на лидеров, не работают.

В течение игры, так как в вашем отряде отсутствует лидер, у вас будет 3 доступные области в ряду флангов.

Вы должны разместить по 2 верхние карты из колоды позади каждого столбца. Это ваша крепость.

Ход игры

Описан в основных правилах, но с некоторыми изменениями.

Каждый раз, когда игрок атакует в ближнем бою и если при этом у соперника есть столбец, где нет ни одного живого героя, он может выбрать целью атаки крепость. Атакующий игрок забирает одну из карт крепости из этого столбца себе в руку.

Игра заканчивается сразу, как только игрок совершает ближнюю атаку по столбцу, где нет карточек.

Дуэльный драфт

Данный вид драфта совмещает в себе драфт-покупку с обычными правилами игры, позволяя игрокам создавать колоды во время битвы.

Количество игроков: 2
Время: 30–60 минут
Сложность: средняя

Требуемые компоненты

2 или более колод «Пиксель Тактикс» или запас с 60 картами. Жетоны, выполняющие роль золота.

Подготовка к игре

Смешайте и перетасуйте колоды так, чтобы у вас получилась одна большая колода рынка. Количество карт может быть разным, но рекомендуем вам использовать не менее 50.

Выдайте каждому участнику по 5 золотых. Выложите 5 карт лицом вверх в центре стола в ряд, формируя рынок. Колоду рынка разместите в его конце.

Ход игры

Игроки не могут совершать действие «Взять карту». Вместо этого им доступны действия «Выбор карты» и «Сбор средств».

Выбор карты

Начиная с дальнего от колоды конца рынка, игрок может либо выбрать карту, либо пропустить ее. Если он пропускает карту, он должен поместить на нее 1 золотой. Если игрок выбрал карту, то он берет ее в руку, а также получает все золотые с нее. Игроки не могут пропускать карты, если у них нет золота. Тот, кто пропустил все карты рынка, получает карту с верха колоды.

Когда с рынка забирают карту, сдвиньте оставшиеся карты к дальнему концу (от колоды) и выложите новую карту с верха колоды на пустое место.

Если у игрока 5 карт на руке, то это действие ему становится недоступно.

Любые эффекты или способности, позволяющие вам получать карты, работают как обычно. Получайте карты из колоды рынка.

Сбор средств

Игрок может получить все золото с одной карты рынка, не беря ее в руку.

Командная перекрестная дуэль

Количество игроков: 4 (2 на 2)
Время: 60 минут
Сложность: высокая

Требуемые компоненты

У каждого игрока должна быть колода «Пиксель Тактикс». Стандартные базовые колоды используется наравне с созданными колодами.

Подготовка к игре

Команды должны сесть напротив друг друга. Игроки берут карты и выбирают лидеров согласно классическим правилам «Пиксель Тактикс».

Цель

Команда побеждает, если набирает 3 трофея за одного соперника или по 1 за каждого.

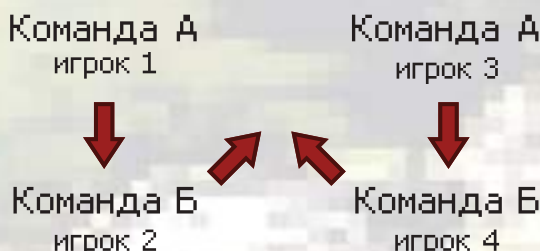
Вы можете играть до 5 трофеев (или до 2 за каждого), чтобы продлить игру.

Трофеи начисляются каждый раз, когда вражеский лидер повержен.

Ход игры

Передача хода происходит по определенной схеме в течение одной волны (см. пример ниже). Смена волн и раундов происходит по обычным правилам, за исключением количества участников. В конце раунда передайте карту или жетон первого игрока согласно схеме очередности хода.

Во время атаки игрок может выбрать целью отряд любого соперника. Игроки могут совершать передвижение героев внутрь и из отряда союзника. Также они могут убирать тела в его отряде. Когда по каким-либо причинам происходит сброс карт, они всегда уходят в сброс владельца.



Потеря лидера

Когда игрок повержен, он откладывает своего лидера в сторону. Соперники считают его своим трофеем. Затем он перетасовывает все свои остальные карты и создает новую колоду. Из нее игрок берет 4 карты и дополнительно по 1 карте за каждый трофей соперников.

Если игра проходит с созданными колодами, он выбирает нового лидера из своей колоды лидеров. В ином случае он тянет еще 1 дополнительную карту и затем выбирает лидера из своей руки.

Поверженный игрок затем получает полный раунд перемирия – по 2 действия в волны авангарда, флангов и тыла, согласно его обычным правилам. После этого игра продолжается с момента, на котором она была прервана.

Владелец – игрок, который начал игру с данной картой в своей колоде или руке. Даже если карта перешла в чужую руку или была украдена, ее владелец всегда один и тот же.

Король

Количество игроков: 6 (3 против 3)
Время: 60 минут
Сложность: высокая

Требуемые компоненты

У каждого игрока должна быть колода «Пиксель Тактикс». Стандартные базовые колоды используется наравне с созданными колодами.

Подготовка к игре

Команды должны сесть напротив друг друга. Игроки берут карты и выбирают лидеров согласно классическим правилам «Пиксель Тактикс». Король – игрок в центре команды, а сидящие по бокам от него – это рыцари. Игра начинается с одного из королей.

Цель

Когда лидер короля соперников будет повержен, ваша команда побеждает!

Ход игры

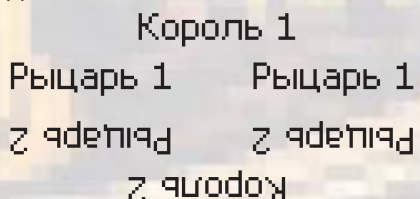
Ход передается по часовой стрелке. Смена волн и раундов происходит по обычным правилам, за исключением количества участников. В конце раунда король передает карту или жетон первого игрока королю соперников.

Рыцари могут совершать передвижение героев внутрь и из отряда короля. Отряды друг друга им недоступны. Король может совершать передвижение героев внутрь и из отряда обоих рыцарей.

Вы можете совершать атаки только против игроков, которые сидят рядом с вами. Это значит, что рыцари могут совершать атаки только против тех, кто сидит напротив них в начале игры. Как только игрок выбывает из игры, он делает уязвимым для атак рядом сидящих.

Если вы используете длительное действие, то можете совершить атаку против короля или одного из рыцарей команды соперников.

Союзные игроки не могут обсуждать стратегию игры и показывать друг другу карты в своей руке. Если вы хотите ввести элемент коммуникации, то игроки могут просить помощи в атаке или защите, но все еще недопустимо предлагать использовать определенные карты или действия.



Структура раунда

Начало раунда № X
Начало волны авангарда
Ход 1-го игрока
Ход 2-го игрока
Конец волны авангарда (подсчет потерь)
Начало волны флангов
Ход 1-го игрока
Ход 2-го игрока
Конец волны флангов (подсчет потерь)
Начало волны тыла
Ход 1-го игрока
Ход 2-го игрока
Конец волны тыла (подсчет потерь)
Конец раунда № X

Подсчет потерь

Сначала происходит подсчет потерь для героев, а затем – для лидеров.