

АВТОРИ:

ПОЛ ДІ АЛЛЕН & ДЖЕЙМС ФОЛКНЕР

戰
術

СЕНДЖЮЦУ

БИТВА ЗА ЯПОНІЮ

ПРАВИЛА ГРИ



Автори гри:

Пол Ді Аллен і Джеймс Фолкнер

Відповідальний за розроблення:

Ден Найт

Художники:

Рабен Вайт, Макс Айсон (художник), Імад Аван

Графічний дизайн:

Пол Ді Аллен, Рабен Вайт

Скульптори:

Франческо Орру, Ана Роман, Джон Васіліадіс,
Шіло Рейджинз, Луїджі Терці та Альфонсо Гонзо

Тривимірне моделювання:

Чінтіта

Особлива подяка нашим друзям і родинам за їхню невтомну допомогу й підтримку.

Особлива подяка цим людям з Community Stars: Buzzin, Brian Hagman, Grace Morris, Matt Dolan, Chris Davison, Oblivion Doll.

Особлива подяка тестувальникам:

Stephen "Nem0" Horsley, George Stainforth, Suey Stainforth, Brianne Hansen (Breezy) та Carl Walker.

Дякуємо нашим авторам хайку:

Kevin Swiger (083), Robin Skipper (084), Matthew S (090), Josh Waters (103), Marcelino Collado IV (110), Gene (144), Robert Colombo (153), SuperflyKid36 (154), Joe McGee (155), Adam Holmes (167), Philip Lawrence (169), Curtis (222), Tom (243), Driven Mad By Diving (245), Chris Davison (284), Bruce J Rae (338), JHockaday (342), Avalanche Man (345).

Консультанти з культурних питань:

Міго й Кевін Тортісьє, Таймізу й Royal Armouries

Copyright © 2022 Stone Sword Games Ltd.

Видавець: Stone Sword Games Ltd

D5 Lancaster House, 10 Sherwood Rise, Nottingham, NG7 6JE, UK.

Жодну частину цього продукту не можна відтворювати без спеціального дозволу.

Виготовлено в Китаї компанією Gameland.

Керівник проєкту:

Олександр Ручка

Випускова редакторка:

Алла Костовська

Перекладач:

Святослав Михаць

Редактор:

Сергій Лисенко

Верстальник:

Артур Патрихалко

Особлива подяка:

Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік,
Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров



Українське видання © 2023 Geekach Games.

www.geekach.com.ua

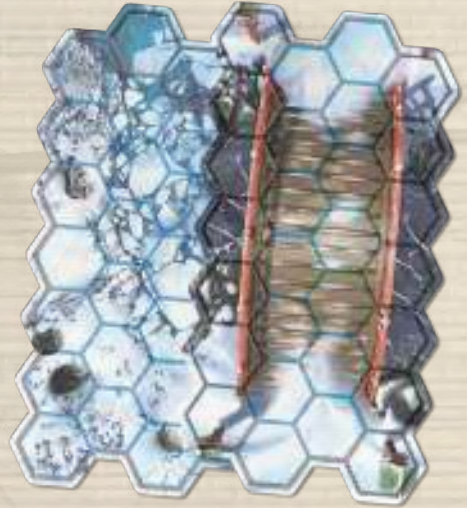
ЗМІСТ

Список компонентів	4	Бамбук.....	23
Передмова.....	6	Підпалені вози.....	24
Огляд ігроладу.....	6	Святилище.....	24
Огляд персонажа.....	6	Човни.....	24
«Лицевий бік» персонажа.....	6	Торії.....	24
Перевага.....	7	Сакура.....	24
Колода карт умінь вашого персонажа.....	7	Трупи.....	24
Золоте правило «Карта понад правила».....	7	Послідовність ходу.....	24
Структура карти.....	7	Відкриття карт.....	24
Основні карти.....	8	Послідовність атаки.....	24
Камае, дерево камае й зосередженість.....	8	Послідовність блокування.....	25
Кільце камае.....	8	Формування колоди.....	25
Як змінити камае.....	9	Формування вашої колоди.....	25
Як зайняти камае.....	9	Рекомендації з формування колоди.....	25
Зосередження.....	9	Вимоги шкіль (режим узгодженої гри).....	25
Здобуття жетонів зосередження (дерево камае).....	10	Додаткові правила.....	26
Обов'язкова вартість зосередження.....	10	Порівняння ініціативи для атаки.....	26
Додаткові ефекти зосередження та їхня вартість.....	10	Маскування.....	26
Приготування.....	10	Втрата маскування.....	26
Приготування поля бою.....	10	Розширені правила отруєння.....	27
Приготування гравця.....	12	Переміщення великим полем бою.....	27
Перебіг гри.....	12	Соло-гра.....	28
Структура ходу.....	12	Золоте правило соло-гри «Найгірший варіант».....	28
Перемога.....	15	Боти й картонні фігурки.....	28
Розігрування карт.....	15	Персонажі ботів.....	28
Ефекти переміщення.....	15	Манера бою бота.....	28
Обов'язкові ефекти переміщення.....	15	Стілки бота.....	28
Необов'язкові ефекти переміщення.....	15	Відстеження манери бою та стійки бота.....	29
Переміщення вашого персонажа.....	15	Зміна манери бою бота.....	29
Зіткнення.....	16	Оновити колоду.....	29
Кarti умінь атаки й захисту.....	16	Ліміт поранень.....	29
Позиційні схеми.....	16	Ліміт запаморочень.....	29
Золоте правило «Обов'язковий напад».....	17	Боти й кульгання.....	29
Поранення.....	17	Боти й важкі поранення.....	30
Важкі поранення.....	17	Боти й отрута.....	30
Розгром.....	18	Боти й ефект «Подивіться руку суперника».....	30
Відштовхнути, притягнути, розвернути.....	18	Боти й зосередження.....	30
Ефекти блокування.....	18	Боти й перевага.....	30
Контратаки.....	19	Улюблена відстань.....	30
Складніші правила.....	19	Боти проти кількох персонажів.....	31
У разі успіху.....	19	Переміщення бота.....	31
«АБО».....	20	Ближній бій.....	31
Підготовлені карти.....	20	Дальній бій.....	31
Розігрування негайних карт.....	20	Кarti вмінь атаки для соло-гри.....	31
Негайні карти.....	20	Ближній бій.....	32
Кarti негайної заміни.....	21	Атакувальний бот.....	32
Негайні додаткові карти.....	21	Захисний бот.....	32
Кarti ефектів стану.....	21	Боти дальнього бою та атаки.....	32
Запаморочення.....	21	Кarti вмінь захисту для соло-гри.....	32
Кульгання.....	22	Ефекти контратаки для соло-гри.....	33
Отрута.....	22	Приготування до соло-гри.....	33
Ефекти пошуку.....	22	Структура ходу в соло-грі.....	33
Кarti дальнього бою.....	22	Формування колоди бота.....	33
Лінія видимості.....	22	Формування колоди персонажа для бота.....	34
Додаткові правила для більшої кількості гравців.....	23	Режим кошмару.....	34
Правила місцевості.....	23	Указівки для конкретних персонажів ботів і щодо формування колод.....	34
Місцевість і блокування.....	23	Режим орди.....	36
Камені.....	23	Результат.....	36
		Режим кошмарної орди.....	37
		Режим орди зганьбленого вельможі.....	37

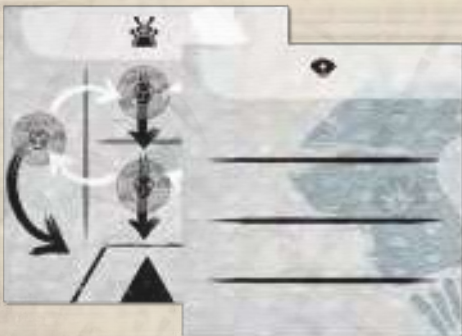
СПИСОК КОМПОНЕНТІВ



ДВОСТОРОННЄ ПОЛЕ БОЮ
«ЗАСНІЖЕНЕ ПОЛЕ БОЮ / СЕЛО У ВОГНІ»



ДВОСТОРОННЄ ПОЛЕ БОЮ
«ЗАМЕРЗЛЕ ОЗЕРО / КРИЖАНИЙ МІСТ»



ТРЕК МАНЕРИ БОЮ БОТА / ТРЕК ПЕРЕВАГ



ЖЕТОНИ
ЗОСЕРЕДЖЕННЯ
(18 ШТ.)



ЖЕТОНИ
ПАСТОК
(3 ШТ.)



243 КАРТИ ВМІНЬ



53 КАРТИ СТАНУ Й ПОРАНЕНЬ



4 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ



4 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



4 КАРТИ ДЕРЕВА КАМАЕ



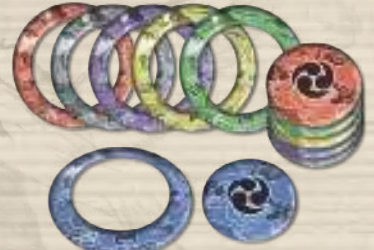
16 ОСНОВНИХ КАРТ



ПІДПАЛЕНИЙ ВІЗ / ЧОВЕН (2 ШТ.)



ЖЕТОНИ ТРУПА / КАМЕНЯ (3 ШТ.)



КІЛЬЦЯ КАМАЕ (6 ШТ.) ТА ЖЕТОНИ ПЕРЕВАГИ (6 ШТ.)



КАРТОННІ ФІГУРКИ БОТІВ (9 * ШТ.) ТА КОЛЬОРОВІ ПІДСТАВКИ (6 ШТ.) * (АШІГАРІ З КАТАНОЮ — 3 ШТ., АШІГАРІ З ЯРІ — 2 ШТ., АШІГАРІ З ЮМІ — 2 ШТ., АРКЕБУЗІР — 1 ШТ., ЛІДЕР САМУРАІВ — 1 ШТ.)



КАРТОННА САКУРА



КНИЖКА КАМПАНІЙ ДЛЯ КООПЕРАТИВНОЇ ТА СОЛО-ГРИ



КАРТОННІ ТОРІЇ

ПЕРЕДМОВА

Шьогунат Ашікаґа втратив свою споконвічну владу. Феодална Японія занурилася в жорстоку громадянську війну. Клан пішов на клан. Місцеві вельможі даймю втрутилися в боротьбу за панування в країні.

Кожен гравець керує самураєм — досвідченим воїном, що присягнув служити даймю та їхньому клану. Самурай повинен знищувати всіх ворогів, що зазіхають на владу даймю, і рубати голови йому на потіху. Проллються ріки крові. Великі воїни поляжуть у битві за Японію.

ОГЛЯД ІГРОЛАДУ

У грі «Сенджюцу» кожен гравець керує своїм самураєм. Партія складається з серії ходів. Вона триває до перемоги одного з гравців.

Протягом гри ви берете на руку карти вмінь із колоди свого персонажа, а потім розігруєте їх. Вибравши, яку карту зіграти, ви кладете її долілиць напроти карти суперника.



Кarti вмінь дають змогу вашому персонажеві атакувати, захищатися, переміщуватися, а також впливають на його бойовий дух.

Гравці одночасно перевертають горілиць карти вмінь. Кожен персонаж під час ходу застосовує відкриті вміння. Завдяки цим умінням персонаж може переміщуватися, захищатися чи атакувати.

Успішні атаки завдають суперникові поранень. Для перемоги вам треба завдати суперникові такої кількості поранень, яка дорівнює або перевищує його ліміт поранень.

ОГЛЯД ПЕРСОНАЖА

Усі бойові персонажі в «Сенджюцу» представлені фігурками на шестигранній основі.

Кожен персонаж має особливу карту дерева камае **1**, карту персонажа **2**, карту основного вміння **3**, карту основної зброї **4**, а також відповідну фігурку **5**.



На кожній карті персонажа вказано: ім'я персонажа **1**, символ персонажа **2**, значення переваги (потрібне для визначення переможця в разі будь-якої нічиєї) **3**, ліміт руки **4** (максимальна кількість карт умінь, які гравець за цього персонажа може мати на руці), ліміт поранень **5** (скільки поранень треба завдати персонажу, щоб перемогти його) та доступна зброя **6**.




«ЛИЦЕВИЙ БІК» ПЕРСОНАЖА

Кожен персонаж має «лицевий бік». Це сторона шестикутної основи фігурки, позначена маленьким трикутником **▲**. Багато ефектів карт умінь застосовують залежно від того, куди направлений лицевий бік персонажа.

Інші п'ять сторін основи відповідають решті напрямків активності персонажа.


ПЕРЕВАГА

Перевагу персонажа  позначають на треку переваг.

Під час приготувань ви розміщуєте жетон переваги вашого персонажа на треку переваг згідно зі значенням переваги на його карті, а також відносно значень переваги інших персонажів.

Ви володієте «перевагою», якщо жетон переваги вашого персонажа на треку переваг розміщується вище, ніж жетон суперника.



На деяких картах умінь указані ефекти переваги . Застосувавши один з таких ефектів, ви переміщуєте свій жетон переваги на найвищу поділку треку, а всі інші жетони — на 1 поділку вниз, щоб зберегти їхній порядок.

КОЛОДА КАРТ УМІНЬ ВАШОГО ПЕРСОНАЖА

Перед початком гри сформуєте колоду з 40 карт умінь для вибраного вами персонажа (див. с. 25) або виберіть попередньо створену «Особисту колоду персонажа» (див. останню сторінку).





Ваша колода карт умінь представляє бойову майстерність персонажа, здобуту протягом тренувань і поєдинків.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО «КАРТА ПОНАД ПРАВИЛА»

Якщо карта вміння суперечить цим правилам, то ефект чи властивість цієї карти вміння має пріоритет над правилами.

Типи карт умінь:

У грі є 4 типи карт умінь, представлених такими символами:

карти атаки , захисту , медитації  та основні карти .

Кarti вмінь мають ефекти, які ваш персонаж застосовує, коли грає ці карти.

Будь-який персонаж може використовувати карти базових умінь. Карты особистих умінь (відрізняються смужкою з малюнком у правій частині карти) може використовувати лише той персонаж, якому вони належать.

Ефекти на всіх картах умінь застосовують послідовно, зверху вниз.

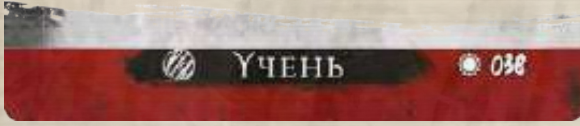
СТРУКТУРА КАРТИ



- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 1 Назва | 8 Вимога камае |
| 2 Ключові слова | 9 Розділова лінія |
| 3 Значення ініціативи | 10 Ранг карти |
| 4 Обов'язкова вартість зосередження | 11 Номер карти |
| 5 Символи типів карт | 12 Позиційна схема |
| 6 Символ дальності | 13 Ефект камае |
| 7 Символ негайності | 14 Додаткова вартість зосередження |

ОСНОВНІ КАРТИ

Основні карти мають багрянцю смужку рангу в нижній частині карти та додаткові особливі правила, крім властивостей звичайних карт умінь.



Карта основного вміння — це карта особливого вміння персонажа, яку можна розігравати замість звичайної карти вміння.

Карта основної зброї — це карта вміння, що залежить від зброї. Цю карту можна грати замість звичайної карти вміння. Ви вибираєте зброю для свого персонажа під час формування своєї колоди карт умінь.




Кarti основних умінь і карти основної зброї ніколи не рахують до ліміту руки персонажа. Крім того, ви ніколи не скидаєте цих карт.



Наприкінці кожного ходу гравець повертає собі на руку всі зіграні ним основні карти.

КАМАЕ, ДЕРЕВО КАМАЕ Й ЗОСЕРЕДЖЕНІСТЬ

Дерево камае визначає основні камае (тілесні й «ментальні» пози) вашого персонажа, а також його улюблене камае. Кожен персонаж має власну карту дерева камае.




Перебуваючи в одній з камае   , які вказані на карті дерева камае, ваш персонаж застосовує відповідні ефекти камае на картах умінь.



Ефекти камае позначено кольоровими смужками.


Ви повинні застосовувати ефекти камае, якщо ваш персонаж перебуває у відповідній позиції камае.

Позиції камае та їхні назви:

-  Агресія
-  Рівновага
-  Рішучість

Деякі карти ви взагалі не можете зіграти, якщо ваш персонаж не перебуває в певній позиції камае. У верхній частині таких карт є коротка кольорова смужка.




Усі персонажі починають гру в нейтральній позиції камае . Вони можуть змінювати позицію камае протягом гри завдяки ефектам карт умінь.

Кarti вмінь дають змогу персонажеві змінити камае або зайняти камае.

КІЛЬЦЕ КАМАЕ

За допомогою кільця камае ви відстежуєте позицію камае вашого персонажа.

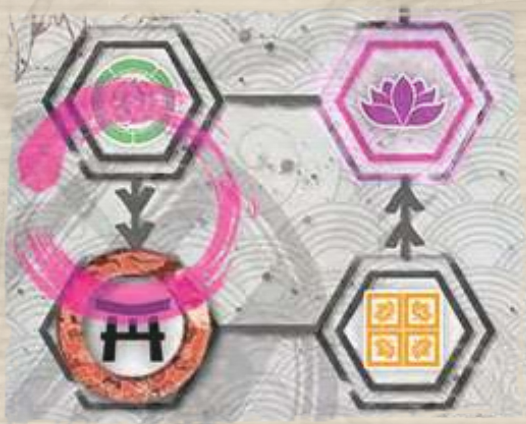
На початку гри ви розміщуєте кільце камае на символі нейтральної позиції камае  на карті дерева камае.

ЯК ЗМІНИТИ КАМАЕ

Ви можете перемістити кільце камае на інший символ камае, якщо ефект карти вміняє дає вам змогу зробити це.



Ефект карти «Змініть камае на відстані до Х гілок» дає змогу вашому персонажеві перемістити кільце на вказану кількість позицій камае, сполучених «гілками» (лініями між позиціями).



Примітка. Деякі гілки дають змогу змінювати камае лише в одному напрямку.

Ефект «Змініть камае на відстані до Х гілок» необов'язковий, тож ви можете не переміщувати кільце камае вашого персонажа.

ЯК ЗАЙНЯТИ КАМАЕ

Ефект карти «Займіть камае Х» дає змогу вашому персонажу негайно зайняти певну позицію камае. Це не переміщення кільця камае, тому ви ігноруєте напрямки гілок дерева камае.

Ефект «Займіть камае Х» обов'язковий.



Ефект «Займіть будь-яке камае» не можна використати, щоб зайняти нейтральну позицію камае **Д**.

ЗОСЕРЕДЖЕННЯ


Щоб зіграти деякі карти вмінь або розблокувати додаткові ефекти карт, ви повинні оплатити вартість зосередження.

Зосередження представлене жетонами зосередження. Ваш персонаж може мати щонайбільше 3 жетони зосередження. Ваша поточна кількість жетонів зосередження – це ваш запас зосередження.

Витрачаючи свої жетони зосередження, ви повертаєте їх у загальний запас.



ЗДОБУТТЯ ЖЕТОНІВ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ДЕРЕВА КАМАЕ

Якщо кільце камае вашого персонажа переміщується гілкою дерева камае до позиції зосередження , негайно отримайте жетон зосередження.



Якщо можливо, кільце камае вашого персонажа повинне пройти через позицію зосередження і зупинитися на позиції, відмінній від тієї, з якої почалося застосування ефекту «Змініть камае».

Якщо ви не можете перемістити кільце камае на нову позицію, то поверніть його на ту позицію, з якої починали переміщення. Ви все одно здобуваєте жетон зосередження.

ОБОВ'ЯЗКОВА ВАРТІСТЬ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Щоб зіграти деякі карти, вам треба заплатити вартість зосередження жетонами зосередженості. Якщо вам бракує зосередженості, ви не зможете зіграти карту.



ДОДАТКОВІ ЕФЕКТИ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ ТА ЇХНЯ ВАРТІСТЬ

Карти вминь також мають додаткові ефекти зосередження.



Ефекти, отримані завдяки зосередженню, завжди необов'язкові (на відміну від ефектів камае).

Щоб застосувати додатковий ефект зосередження, заплатіть потрібну кількість жетонів зосередження зі свого запасу.




Щоб зіграти карту з руки, не треба оплачувати цю вартість.

Ви можете не платити додаткові жетони зосередження за цей ефект (тоді ви не застосуєте ефект).

Примітка. Ефект «Займіть камае» не вважають переміщенням гілками дерева камае, тому він не дає вам жетонів зосередження. Ефект «Займіть камае» не можна застосувати, щоб переміститися на позицію зосередження.


ПРИГОТУВАННЯ




ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ БОЮ:

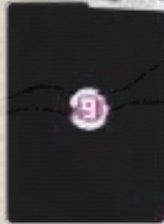
 Виберіть поле бою.

Примітка. Ви можете вибрати кілька плиток полів бою та скласти з них одне велике поле.

Разом із суперниками виберіть тип місцевості для гри та розділіть її компоненти порівну між усіма гравцями.

Починаючи з гравця з найбільшим значенням переваги й далі за годинниковою стрілкою гравці розміщують усі компоненти місцевості  на полі бою.

Покладіть трек переваг  , усі карти поранень  , карти ефектів стану й жетони зосередження  в межах досяжності всіх гравців.



НЕ ПОКАЗУЙТЕ СУПЕРНИКОВІ
КАРТИ НА ВАШІЙ РУЦІ

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Візьміть фігурку вибраного вами персонажа **Б**, перетасуйте колоду карт умінь **Т**, карту основного вміння, карту основної зброї, карту дерева камае й карту персонажа.

Покладіть свою колоду карт умінь, карту дерева камае й карту персонажа у свою ігрову зону **В**. Там же розміщуватиметься скид **З** зіграних вами карт. Візьміть на руку ваші карти основного вміння та основної зброї.

Покладіть своє кільце камае **Ш** на нейтральну позицію **Щ** своєї карти дерева камае.

Розмістіть жетони на треку переваг **П** відповідно до значення переваги кожного персонажа (ці значення вказані на картах персонажів).

Порядок жетонів переваги на треку визначають так: персонаж із найбільшим значенням переваги кладе свій жетон на початок треку переваг, персонаж із другим найбільшим значенням переваги кладе свій жетон на наступну незайняту поділку на треку переваг й так далі, за порядком зменшення чисел переваг, поки на треку не будуть жетони переваги всіх персонажів.

Починаючи з гравця з найменшим значенням переваги й далі за порядком зростання, кожен гравець розміщує фігурку свого персонажа на будь-яку доступну початкову клітинку на полі бою.

Нижче наведено приклад початкових клітинок на «Засніженому полі бою».



На будь-якому полі бою гравці повинні розмістити свої фігурки на протилежних краях поля.

Примітка. Якщо гравців більше ніж двоє, то гравці однієї команди можуть розміщувати своїх персонажів на початкових клітинках своєї команди.

Потім можете пошукати у своїй колоді карт умінь будь-яку кількість підготовлених карт **Б** і додати їх до початкової руки. Ви не можете перевищувати ліміт руки! Після цього перетасуйте свою колоду карт умінь.

Потім беріть на руку верхні карти вміння зі своєї колоди, поки не досягнете ліміту карт для свого персонажа.

Примітка. Карти основних уміння і карти основної зброї не рахують до ліміту вашої руки або ліміту колоди в 40 карт.

ПЕРЕБІГ ГРИ

СТРУКТУРА ХОДУ:

1) Узяти – 2) Вибрати – 3) Відкрити – 4) Розіграти – 5) Скинути



1) Узяти

Кожен гравець бере на руку 1 верхню карту вміння **Т** зі своєї колоди карт умінь **Б**.

Примітка. Якщо ви не можете взяти карту вміння з вашої колоди, бо вона вичерпалася, візьміть натомість карту поранення. Ви щоразу берете карту поранення, коли вам треба взяти карту вміння, а колода вміння порожня.




2) Вибрати

Тепер виберіть 1 карту вміння  з руки й покладіть її долілиць на стіл . Будь-яку карту вмінь, покладену долілиць таким способом, вважають картою «у гри».




Якщо ви хочете вибрати карту вміння з обов'язковою вартістю зосередження, то повинні мати достатньо жетонів зосередження у своєму запасі, щоб заплатити за карту. Якщо вам бракує жетонів зосередження, ви не можете зіграти цю карту вміння. У такому разі виберіть іншу карту.

Якщо ви хочете вибрати карту, що вимагає певної позиції камае , то ваш персонаж повинен перебувати у цій позиції. Якщо ваш персонаж не перебуває в потрібній позиції, ви не можете вибрати цю карту.



3) Відкрити

Крок 1. Відкриття карт

Після того як усі гравці виберуть карти, ви одночасно повертаєте горілиць усі карти вмінь у гри .

Крок 2. Оплата обов'язкових витрат

Якщо ви відкрили карту вміння з обов'язковою вартістю зосередження, то повинні негайно оплатити цю вартість.


Крок 3. Оплата додаткових витрат

Якщо ви відкрили карту вміння з додатковим значенням ініціативи, то можете заплатити жетон зосередження, щоб використати це значення ініціативи замість стандартного значення ініціативи карти.



Крок 4. Негайні заміни

Починаючи з гравця на найнижчій поділці треку переваг і далі за порядком зростання, кожен гравець тепер може зіграти карту вміння з властивістю негайної заміни або спасувати.

Якщо ви не зіграєте карту негайної заміни  зараз, то не зможете зробити це пізніше протягом цього кроку.

Якщо карта негайної заміни має обов'язкову вартість зосередження, то цю вартість треба заплатити зараз.

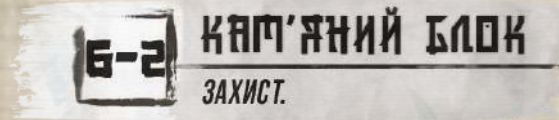
Скиньте замінену карту (чи карти) та всі жетони зосередження, якими ви за це заплатили.

Крок 5. Вибір значення ініціативи

Деякі карти вмінь мають змінне значення ініціативи.

Будь-який гравець, що відкрив карту зі змінним значенням ініціативи, тепер повинен вибрати значення ініціативи для цієї карти. Це може бути одне з указаних значень або значення в їхньому діапазоні.

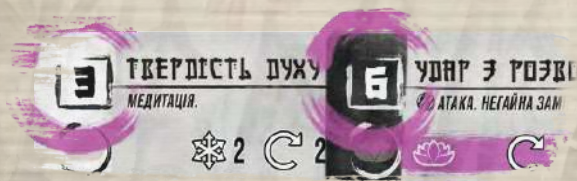
Якщо більше ніж один гравець відкриває карту зі змінним значенням ініціативи, то гравці по черзі вибирають значення ініціативи.



Вибір значення ініціативи починає гравець на найнижчій поділці треку переваг і далі за порядком зростання.

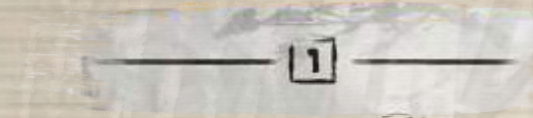
4) Розіграти

Усі відкриті карти вмінь розігрують за порядком зменшення значення ініціативи, починаючи з карти з найбільшим значенням.



Ефекти карт умінь завжди застосовують зверху вниз, по одному ефекту за раз.

На деяких картах умінь є розділова лінія, на якій зображена



комірка зі значенням ініціативи.

Ця розділова лінія означає, що іншу частину карти вміння розігрують з іншим значенням ініціативи.

Порядок гравців, однакові значення ініціативи й перевага

Якщо кілька з відкритих карт умінь мають однакові значення ініціативи, але належать до різних типів, то їх розігрують у такому порядку: ЗАХИСТ АТАКА МЕДИТАЦІЯ та ОСНОВНА КАРТА .

Кarti основної зброї належать до кількох типів карт водночас. Спершу завжди розігруйте карти основної зброї за їхнім неосновним типом.

Якщо однакове значення ініціативи мають карта основної зброї та карта, що не належить до типу «Основна», то неосновну карту розігрують першою.

Якщо відкриті карти вмінь з однаковою ініціативою належать до одного типу, то персонаж з найбільшим значенням переваги вирішує, розігравати свою карту першим чи другим.

5) Скинути

Крок 1. Покладіть у скид карти вмінь у гри.

Примітка. Карти основних умінь і карти основної зброї не скидають, а натомість повертають на руку.

Крок 2. Застосуйте будь-які ефекти завершення ходу, наприклад, ефект стану кульгання.

Крок 3. Перевірте, щоб кількість карт на вашій руці не перевищувала ліміт карт вашого персонажа. Якщо ви маєте на руці більше карт, ніж дозволяє ліміт, то повинні скинути долілиць зайві карти умінь, щоб кількість карт на руці дорівнювала вашому ліміту руки.

Цей хід завершився. Далі починається наступний хід гри.

ПЕРЕМОГА

Якщо кількість поранень вашого персонажа дорівнює ліміту поранень або перевищує його, ви зазнаєте поразки.



Ви також зазнаєте поразки, якщо маєте на руці таку кількість карт запаморочення, що дорівнює або перевищує розмір руки.



Ліміт поранень кожного персонажа і розмір руки вказані на його карті.

Переможцем у будь-якій грі стає останній непереможений персонаж (або команда персонажів).

РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

ЕФЕКТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Переміщення персонажа – це один або кілька кроків (рух з однієї клітинки поля бою на іншу) та/або один або кілька поворотів.

Кроки позначають прямими стрілками, що вказують напрямки на полі бою відповідно до лицевого боку вашого персонажа. Кроки в кількох можливих напрямках позначають кількома стрілками.



Повороти позначають однією стрілкою-дугою. Персонажі можуть розвертатися в будь-якому напрямку.



Кроки й повороти можуть бути обов'язковими або необов'язковими.

ОБОВ'ЯЗКОВІ ЕФЕКТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Обов'язкові ефекти переміщення позначають суцільними чорними стрілками **↑↓↔↻**.

Обов'язкові ефекти переміщення **ТРЕБА** застосувати повністю.

НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ЕФЕКТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Необов'язкові ефекти переміщення позначають суцільними білими стрілками **↑↓↔↻**.

Ви можете або застосувати, або ігнорувати необов'язкові ефекти переміщення.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ВАШОГО ПЕРСОНАЖА

Щоб виконати крок, перемістіть фігурку вашого персонажа на таку кількість клітинок поля бою, яка вказана в ефекті переміщення вашої карти, у доступному напрямку відповідно до лицевого боку персонажа.

Щоб виконати поворот, розверніть фігурку вашого персонажа на кількість сторін шестикутної клітинки, яка вказана в ефекті переміщення на карті. Після цього лицевий бік фігурки буде спрямований у новому напрямку.

Примітка. Кроки й повороти завжди виконують відносно напрямку лицевого боку вашого персонажа, який позначено трикутником **▲** на основі фігурки.

Якщо ефект переміщення складається з кроків або поворотів у кількох можливих напрямках і/або має значення більше за 1, ви повинні вибрати один напрямок для кожної частини ефекту переміщення.

Якщо ефект переміщення складається з кроків і поворотів на одній лінії, то можете виконувати їх у довільному порядку та в будь-якій комбінації.




Деякі ефекти переміщення містять слово «потім». Кожне переміщення треба виконувати в зазначеному порядку (бай-дуже, обов'язкові ці переміщення чи ні). Ви не можете за бажанням переміщувати свого персонажа на клітинку поля бою, зайняту компонентом місцевості чи іншим персонажем або переміститися «за межі» поля бою. Це можна зробити лише внаслідок ефекту обов'язкового переміщення, якщо така клітинка поля бою — це ваш єдиний вибір.

Примітка. Переміститися «за межі» означає переміститися в ту частину загальної ігрової зони, де немає клітинки поля бою, яку можна було б зайняти.

Нижче читайте про правила примусового переміщення на клітинку, зайняту компонентом місцевості чи іншим персонажем, або переміщення за межі поля бою.

ЗІТКНЕННЯ

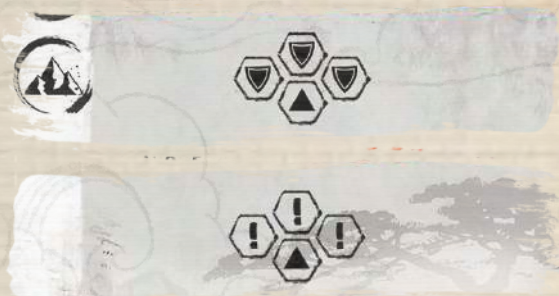


Якщо ваш персонаж змушений переміститися на клітинку поля бою, що умовно розташована за його межами, ви повинні взяти карту запаморочення  і відразу завершити свій хід. Ви не розіграєте решту ефектів своєї карти. Якщо ваш персонаж змушений переміститися на клітинку поля бою, зайняту компонентом місцевості, дотримуйтеся правил на с. 23. У такому разі ваш хід теж відразу завершується. Ви не розіграєте решту ефектів своєї карти.

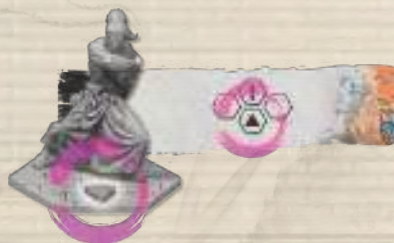
Якщо ваш персонаж змушений переміститися на клітинку, зайняту іншим персонажем, ваш хід відразу завершується. Ви не розіграєте решту ефектів своєї карти. Візьміть карту запаморочення, а також скиньте 1 карту з руки. Крім того, ваш суперник також бере карту запаморочення.

КАРТИ УМІНЬ АТАКИ Й ЗАХИСТУ

Позиційні схеми

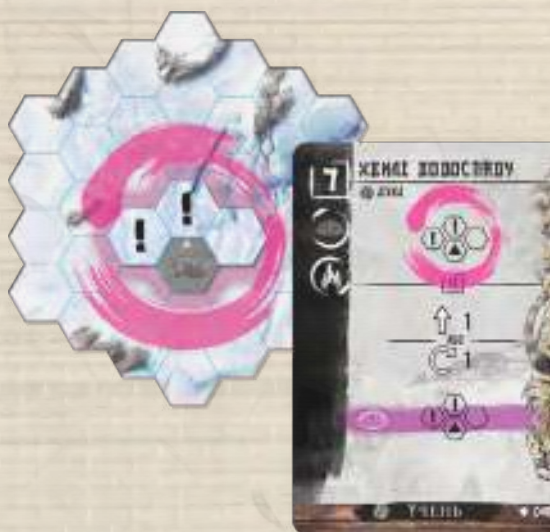


Карти вмінь із позиційними схемами показують, у яких клітинках поля бою можна застосувати ефект атаки або блокування залежно від клітинки вашого персонажа й напрямку його лицевого боку.



На таких схемах лицевий бік вашого персонажа завжди направлений на верхній край карти вміння. Символ ▲ відповідає лицевому боку фігурки персонажа на полі бою.

Більшість карт умінь атаки містять позиційну схему, яка вказує, на яких клітинках поля бою персонажі зазнають поранень або впливу інших ефектів атаки. Клітинки, на яких персонажі зазнають поранень, позначені на позиційній схемі символом «!».



Персонажі на відповідних клітинках зазнають поранень і впливу ефектів незалежно від того, чи це члени вашої команди, чи суперники.



Цей символ означає цільового персонажа.

Ефект карти вміння, що містить цей символ у позиційній схемі, застосовують до цільового персонажа (дружнього чи ворожого).

Якщо ефект карти вміння не містить позиційної схеми для визначення цільових клітинок чи персонажів, ви самі вирішуєте, проти якого персонажа застосувати ці ефекти після відкриття карти.

Золоте правило «Обов'язковий напад»

Якщо у свій хід ви вибрали карту вміння атаки, то повинні спробувати застосувати її атакувальний ефект й оплатити додаткову вартість зосередження (якщо така є), яка дала б змогу провести атаку.

Це правило застосовується незалежно від карти вміння, відкритої суперником.



Поранення


Якщо внаслідок ефекту атаки суперника ваш персонаж зазнає поранення, ви щоразу берете карту поранення і кладете її у свою ігрову зону.

Поранення позначено символом «!» на позиційній схемі карти вміння атаки або вказано в самому ефекті атаки. Деякі ефекти атаки завдають більше ніж 1 поранення.

Якщо на позиційній схемі є цільова клітинка з кількома символами «!», то в разі успішної атаки проти вас ви берете по 1 карті поранення за кожен зображений «!» (див. с. 19).

Кількість поранень рахують, щоб визначити, коли персонаж зазнає поразки.

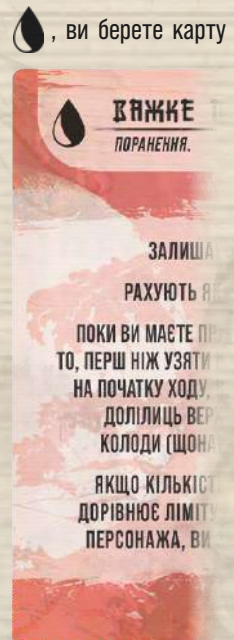
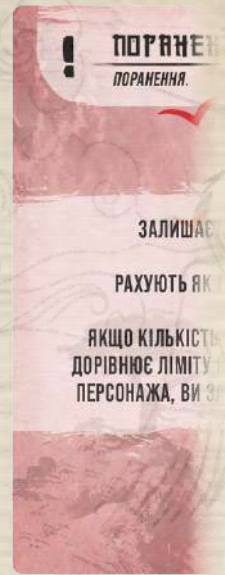
Важкі поранення

Якщо ефект атаки містить символ , ви берете карту важкого поранення замість карти поранення.

Якщо ваш персонаж має принаймні 1 карту важкого поранення, то щоду ви повинні скидати долілиць верхню карту своєї колоди на початку свого ходу, перед узяттям карти.

Кarti важких поранень не мають накопичувального ефекту. Тобто ви скидаєте щоду лише 1 карту, незалежно від кількості карт важких поранень у своїй ігровій зоні.

Кarti важких поранень трактують як карти поранень, коли рахують, чи досяг персонаж свого ліміту поранень.



Розгром



Деякі потужні карти вмінь атаки мають ефект розгрому.

Ефекти розгрому зображують на позиційній схемі карти.



Якщо ви успішно вражаєте суперника ефектом розгрому, він відразу зазнає поразки, незважаючи на те, чи досяг він свого ліміту поранень.

Примітка. Ефект розгрому не завдає поранень. Будь-які карти, що зменшують або змінюють кількість зазнаних поранень, не діють проти ефекту розгрому.

Відштовхнути, притягнути, розвернути

Деякі ефекти атаки дають змогу відштовхнути, притягнути або розвернути цільового персонажа на полі бою.




Якщо ви відштовхуєте цільового персонажа, то він переміщується від вас по прямій лінії на стільки клітинок, скільки вказано в ефекті відштовхування. Наприклад, «Відштовхніть на 2» означає перемістити цільового персонажа на 2 клітинки.


Якщо ви відштовхуєте персонажа на клітинку з компонентом місцевості, вважайте, ніби він сам перемістився туди. Будь-який вплив ефекту відштовхування чи притягування припиняється після переміщення цільового персонажа на клітинку місцевості.

Якщо ви притягуєте персонажа, то він переміщується до вас по прямій лінії на стільки клітинок, скільки вказано в ефекті притягування. Наприклад, «Притягніть на 1» означає перемістити цільового персонажа на 1 клітинку.

Якщо є кілька клітинок для застосування ефекту відштовхування чи притягування, то вибір за нападником.

Якщо цільовий персонаж повинен розвернутися внаслідок атаки, то напрямок розвороту  вибираєте ви.

Ефекти блокування

Будь-яку клітинку поля бою з символом блокування  на позиційній схемі карти вміння вважають заблокованою. Цей ефект блокування застосовують лише до клітинки, яку ви вибрали відповідно до значення ініціативи на початку ходу.

Ефект атаки ігнорують, якщо:

1. Ефект блокування поширюється на цільову клітинку ефекту атаки.
2. Ефект блокування поширюється на клітинку поля бою, зайняту персонажем, що атакує.
3. Ефект блокування поширюється на принаймні одну клітинку кожного зі шляхів ефекту атаки.



Шлях атаки складається з клітинок поля бою між нападником і цільовою клітинкою. Завжди вибирають прямий і найкоротший маршрут із можливих варіантів.


Примітка. Різні ефекти атаки, націлені на одну клітинку, можуть усе одно мати кілька шляхів атаки, якщо є кілька «найкоротших маршрутів». Ефект атаки ігнорують, якщо принаймні одна клітинка кожного з цих шляхів заблокована.



Якщо ефект атаки націлений на кілька клітинок поля бою, то, визначаючи, чи був ефект атаки заблокований і чи можна його зігнорувати, трактуйте кожну цільову клітинку окремо.

Клітинку поля бою вважають «заблокованою» лише тоді, якщо захисник вибрав її відповідно до порядку ініціативи. Інакше протягом ходу клітинку, на яку діє ефект блокування захисника, не вважають заблокованою.

Контратаки

Ефекти карт контратак  дають змогу персонажу, що захищається, завдати удару у відповідь після успішного блокування.

Якщо ви блокуєте ефект атаки суперника, а значення ініціативи його невдалої атаки збігається зі значеннями ініціативи будь-яких символів контратаки, ви можете негайно зіграти карту неосновного вміння атаки з таким самим або меншим значенням ініціативи, немов негайну додаткову карту.


Будь-які карти вмінь атаки, зіграні як карти контратаки, не рахують до вашого ліміту в 1 негайну карту за хід.

У РАЗІ УСПІХУ

Деякі карти або ефекти карт можна використати лише після успішного виконання певної іншої умови — зазвичай це успішна атака або ефект блокування.

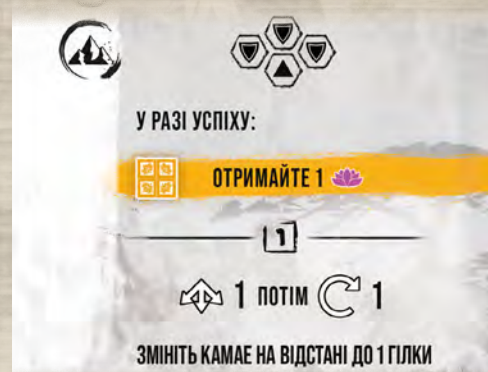


Успішним ефектом атаки вважають той ефект, після якого атакований персонаж бере карту поранення чи статусу, або його відштовхують, притягають чи розвертають унаслідок ефекту атаки.

Успішним вважають той ефект блокування , завдяки якому атакований персонаж уникає впливу ефекту атаки, спеціально використавши блокування. Щоб блокування було «успішним», захисник повинен відбити всі складники ефекту атаки.

Якщо на карті є умова «У разі успіху», то все, що вказано після «У разі успіху», виконують лише у разі успіху ефекту.

Ефекти карти в іншій частині карти вміння вважають окремими й такими, що не залежать від умови «У разі успіху». Такі ефекти відокремлені «розділовою лінією».



«АБО»

Ефекти деяких карт умінь відокремлені однією або більшою кількістю «АБО». Ви повинні вибрати ОДИН з указаних ефектів карти.




Якщо ефект карти залежить від певного камае, а ваш персонаж перебуває в цій позиції камае, то ви **ПОВИННІ** вибрати цей ефект.

Тільки ті ефекти карти, що вказані безпосередньо перед або після «АБО», вважають варіантами вибору для цієї умови.

ПІДГОТОВЛЕНІ КАРТИ

Деякі карти умінь можна «підготувати» на початку гри, перш ніж брати карти для початкової руки.

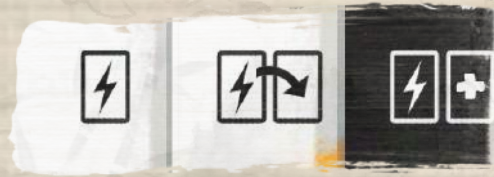
Ви можете взяти на руку зі своєї колоди карт умінь будь-яку кількість підготовлених карт  (водночас не перевищуючи ліміту руки). Ви можете взяти лише одну копію кожної підготовленої карти.

Підготовлені карти відрізняються цим символом, зображеним біля ключових слів, а також рангу карти та її номера.



РОЗІГРУВАННЯ НЕГАЙНИХ КАРТ

Протягом свого ходу ви можете зіграти 1 негайну карту вміння.




У грі є три типи негайних карт умінь: негайні карти, карти негайної заміни та негайні додаткові карти.

Негайні додаткові карти та карти негайної заміни можна зіграти лише разом з картами неосновних умінь іншого типу.

Наприклад, ви не можете додати негайну карту вміння атаки до карти вміння атаки.


НЕГАЙНІ КАРТИ

Негайні карти  не замінюють і не покращують відкриту карту вміння. Їх трактують як додаткові карти, які можна розіграти протягом свого ходу поза межами звичного перебігу гри.

На негайних картах вказано, коли їх можна розіграти.




КАРТИ НЕГАЙНОЇ ЗАМІНИ

Карту негайної заміни  можна зіграти з руки як завжди АБО замінити нею відкриту карту вміння.

Карти негайної заміни, зіграні як звичайні карти вмінь, не рахують до вашого ліміту в 1 негайну карту за хід.

Якщо ви використали карту негайної заміни, щоб замінити свою зіграну протягом ходу карту, то повинні відразу скинути цю зіграну карту. Тепер ви зіграєте карту негайної заміни, використовуючи нове значення ініціативи, якщо воно змінилося.

НЕГАЙНІ ДОДАТКОВІ КАРТИ

Негайні додаткові карти  грають з руки, щоб посилити або змінити відкриту карту.

Більшість негайних додаткових карт можна грати лише після успішної атаки або блокування (ця умова вказана на карті).




Для деяких негайних додаткових карт не вказані умови щодо того, коли їх можна грати. Ці карти можна зіграти після того, як ви повністю розіграєте свою відкриту карту (незважаючи на успішність ефектів атаки чи блокування).

КАРТИ ЕФЕКТІВ СТАНУ

Карти ефектів стану — це тривалі ефекти, які можна застосовувати до вашого персонажа, крім отримання поранень. Карти ефектів стану не вважають картами вмінь.

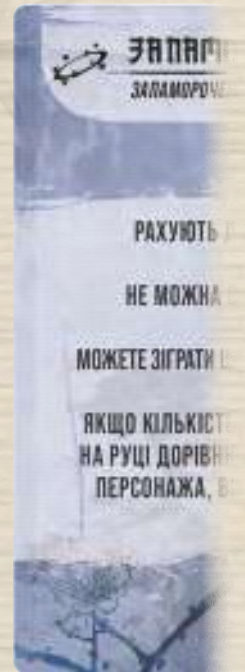


ЗАПАМОРЧЕННЯ


Деякі дії карт умінь активують ефекти запаморочення . Щоразу, коли ваш персонаж стає «запамороченим», беріть на руку карту запаморочення.

Карту запаморочення не можна скинути ніяким способом. Утім, карти запаморочення можна грати замість карт умінь під час кроку «Вибрати» вашого ходу.

Якщо кількість карт запаморочення на вашій руці дорівнює ліміту вашої руки або перевищує його, ви негайно зазнаєте поразки.



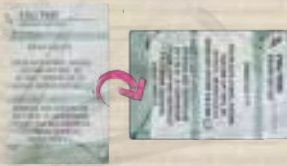
КУЛЬГАННЯ

Деякі карти вмінь додають ефекти кульгання . Коли ваш персонаж зазнає впливу ефекту кульгання, ви щоразу берете карту кульгання і кладете її у свою ігрову зону (як поранення).


Карту кульгання у вашій ігровій зоні вважають активною. Вона зменшує на 1 значення ініціативи (воно не може бути меншим ніж 1) усіх карт умінь, які ви граєте.

Якщо ви вибрали карту зі змінним значенням ініціативи, виберіть свою ініціативу як завжди, а потім зменште її значення на 1.

Карту кульгання розвертають на 90° за годинникову стрілку наприкінці кожного ходу. Коли ви вчетверте розвернете карту кульгання, повернувши її у вертикальне положення, скиньте її, вона більше не активна.



ОТРУТА

Атакувальні ефекти деяких карт умінь вражають отрутою . Карти стану отруєння не вважають пораненнями. Їх не рахують до ліміту поранень. Якщо ефект атаки отрутою успішний, виберіть одну з карт отрути з вашої колоди отрут і дайте її своєму суперникові (див. «Складніші правила»). Кожна отрута має певний ефект, зазначений на карті. Ваш суперник застосує цей ефект. Повністю застосувавши ефект отрути, скиньте карту.

Примітка. Основний набір містить одну карту отрути — «Сильна отрута» [002], яку використовують разом з «Прихованим іклом гадюки» [010]. Використовуючи більше, ніж одну карту отрути, дотримуйтеся розширених правил отруєння на с. 27.




ЕФЕКТИ ПОШУКУ

Деякі карти дають вам змогу пошукати у своїй колоді певну карту. Якщо не вказано інакше, візьміть цю карту на руку. Після виконання будь-якого ефекту «пошуку» перетасуйте колоду, у якій ви шукали.

ПОДИВІТЬСЯ З ВЕРХНІ КАРТИ КОЛОДИ + ВІЗЬМІТЬ ! НА РУКУ

КАРТИ ДАЛЬНОГО БОЮ

Деякі карти вмінь мають характеристику «дальній бій» і позначені символом відстані  у лівій частині карти.

Число всередині цього символу визначає, на скільки клітинок поля бою поширюється ефект карти.



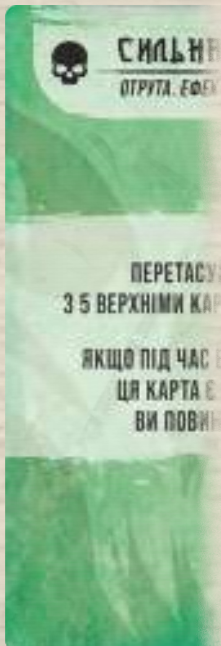
ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

Карти дальнього бою вимагають визначення «лінії видимості».

Щоб визначити, чи бачите ви цільову клітинку поля бою для вашого ефекту атаки, ви повинні бути в змозі провести безперервну лінію від будь-якого з двох передніх кутів клітинки вашого персонажа до будь-якого кута цільової клітинки.

Лінію вважають перерваною, якщо вона перетинає або торкається будь-якої клітинки поля бою з компонентом місцевості.

Інші персонажі, шипи й жетони-пастки не переривають лінію видимості.





Сергій займає другу поділку на треку переваг. Він вважає, що має добру нагоду для активних дій, тому вирішує першим розіграти свою карту.

Отже, Андрій, як останній на треку переваг, не має іншого вибору, як розіграти свою карту другим.

ПРАВИЛА МІСЦЕВОСТІ

Компоненти місцевості викладають на поле бою перед початком гри. На цих клітинках їх вважатимуть перешкодами.

Персонажі не можуть займати клітинки поля бою з компонентами місцевості.

Якщо персонаж переміщується на клітинку, зайняту компонентом місцевості, поверніть цього персонажа на попередню клітинку, через яку він переміщувався, і застосуйте всі відповідні ефекти (див. нижче).

Протягом переміщення персонажі також не можуть проходити через клітинки поля бою, зайняті компонентами місцевості.


МІСЦЕВІСТЬ І БЛОКУВАННЯ

Компонент місцевості наділяє ефектом блокування ту клітинку чи клітинки поля бою, які він займає. Цей ефект блокування застосовується за будь-якого значення ініціативи.

Якщо завдяки компоненту місцевості блокується ефект атаки, то це не враховують для умови «Якщо БЛОКУВАННЯ успішне» на карті вміння захисника.



Типи місцевості:

КАМЕНІ


Персонаж, змушений зайти на клітинку з каменями, зазнає .



БАМБУК

Персонаж, змушений зайти на клітинку з бамбуком, зазнає  та .



Якщо персонаж заходить на клітинку з бамбуком або якщо ефект атаки, який завдає «», застосовують до клітинки, зайнятої бамбуком, приборить бамбук з поля бою.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ДЛЯ БІЛЬШОЇ КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

Однакове значення ініціативи й перевага в партіях для 3 і більше гравців:

Гравець, що займає найвищу поділку на треку переваг, вибирає, яким за порядком він хотів би розіграти свою карту вміння. Потім вибір робить наступний на треку гравець. І так далі, поки всі гравці з меншою ініціативою не зроблять вибір.

Гравець, що займає найнижчу поділку на треку переваг, не вибирає, яким за порядком він хотів би розіграти свою карту вміння.

- Соломія (червоний гравець)
- Сергій (зелений гравець)
- Андрій (синій гравець)

Кожен з них відкриває карту вміння «Твердість духу».


Тепер вони повинні визначити, у якому порядку вони розіграють свої карти.



Соломія займає найвищу поділку на треку переваг, тож вона першою вирішує, коли розіграє свою карту. Соломія хоче останньою розіграти карту, бажаючи подивитися, що станеться в цей хід.





ПІДПАЛЕНІ ВОЗИ

Персонаж, змушений зайти на клітинку з підпаленим возом, зазнає  та «!»..



СВЯТИЛИЩЕ

Персонаж, змушений зайти на клітинку зі святилищем, зазнає .

Під час застосування ефектів завершення ходу персонажі поряд з клітинкою зі святилищем отримують 1 .




ЧОВНИ

Човни вважають звичайними клітинками поля бою. Їх можна розміщувати «за межами», щоб створити нові клітинки поля бою.




ТОРІЇ

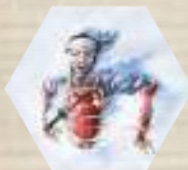
Персонаж, змушений зайти на клітинку зі стовпом торії, зазнає . Персонаж може пройти під воротами торії без штрафу.





САКУРА

Персонаж, змушений зайти на клітинку з сакурою, зазнає .

ТРУПИ



Клітинки з трупами вважають звичайними клітинками бою для переміщення. Персонаж, що заходить на клітинку з трупом, зазнає  та повинен скинути всі .

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ


- Застосуйте ефекти, що активують «на початку ходу».
- Застосуйте ефекти, що активують перед тим, як ви візьмете карту.
- Візьміть карту.
- Застосуйте ефекти, що активують після того, як ви взяли карту, але перед тим, як ви виберете, яку карту зіграти.
- Виберіть і зіграйте карту долілиць.
- Відкрийте карту одночасно з суперником (або суперниками)

ВІДКРИТТЯ КАРТ

- Переверніть горілиць усі зіграні карти.
- Оплатіть обов'язкову вартість зосередження (якщо така є).
- Оплатіть додаткову вартість зосередження (якщо така є).
- Зіграйте будь-які карти негайної заміни (повернувши собі жетони зосередження, які ви заплатили за ту карту вмінь, яку замінили).
- Виберіть змінне значення ініціативи.
- Порівняйте значення ініціативи гравців.
- Застосуйте ефекти карт умінь.

ПОСЛІДОВНІСТЬ АТАКИ

- Перевірте, чи цільова клітинка ефекту атаки поширюється на клітинку поля бою.
- Заплатіть за будь-які додаткові ефекти, які стосуються ефекту атаки.
- Перевірте, чи атака не заблокована.
- Якщо заблокована, завершіть атаку й перейдіть до послідовності блокування.
- Якщо не заблокована, продовжуйте.
- Застосуйте ефект атаки до персонажа на цільовій клітинці.
- Скасуйте маскування*.
- Застосуйте додаткові ефекти «У разі успішної атаки».
- Застосуйте ефекти «У разі успіху».
- Розіграйте решту початкової карти вміння атаки.
- Зіграйте негайні додаткові карти, що не мають умов.

*Маскування  — це особливе правило, що стосується певних персонажів (див. с. 26).

ПОСЛІДОВНІСТЬ БЛОКУВАННЯ

- Перевірте й оплатіть вартість будь-яких додаткових ефектів, що стосуються блокування.
- Перевірте, чи блокування зупинило атаку.
- Якщо не зупинило, атака успішна; завершіть блокування.
- Якщо зупинило, продовжуйте.
- Перевірте, чи розігрується контратака проти ефекту атаки.
- Якщо не розігрується, продовжуйте.
- Якщо контратака розігрується, зіграйте вашу карту вміння контратаки.
- Повністю розіграйте карту атаки, потім продовжуйте.
- Скасуйте маскування.
- Застосуйте додаткові ефекти «У разі успішного блокування».
- Застосуйте ефекти «У разі успіху».
- Розіграйте решту початкової карти вміння захисту.
- Зіграйте негайні додаткові карти, що не мають умов.

Застосуйте «ефекти завершення ходу».

Скиньте зіграні карти та впорядкуйте жетони в особистих та загальному запасах.

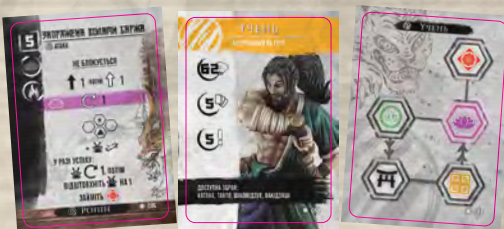
ФОРМУВАННЯ КОЛОДИ

Перед початком гри ви формуєте свою колоду карт умінь, що складається з 40 карт умінь.

Кarti вміння мають ранг (основна, дерево, сталь, золото, нефрит), який позначається кольором. Ці ранги визначають, яка кількість тих чи інших карт може бути у вашій колоді.

ФОРМУВАННЯ ВАШОЇ КОЛОДИ

Візьміть карту основного вміння вибраного вами персонажа.



ПРИКЛАД КАРТ УЧНЯ

Виберіть карту основної зброї з варіантів, перерахованих на вашій карті персонажа. Ці варіанти — ключові слова карт основної зброї.

Примітка. Деякі персонажі можуть мати кілька карт основної зброї. Ці «основні карти» не рахують до ліміту колоди в 40 карт.

Кarti базових умінь і карти особистих умінь:

Ви можете вибирати будь-яку карту базового вміння. Однак зверніть увагу на вимоги школи, коли ви граєте в режимі «Узгоджена гра».

Ви можете додавати тільки карти особистих умінь, що належать вашому персонажу. Ви не можете додавати у свою колоду карти особистих умінь, що належать іншим персонажам.

РЕКОМЕНДАЦІЇ З ФОРМУВАННЯ КОЛОДИ

ДЕРЕВО:  

Ви можете додати у свою колоду до 3 копій кожної карти вміння рангу дерева.

СТАЛЬ:  

Ви можете додати у свою колоду до 2 копій кожної карти вміння рангу сталі.

ЗОЛОТО:  

Ви можете додати у свою колоду до 1 копії кожної карти вміння рангу золота. Загалом у вашій колоді може бути не більше ніж 8 карт умінь рангу золота.

НЕФРИТ:  

Ви можете додати у свою колоду 1 карту вміння рангу нефриту.

ВИМОГИ ШКІЛ (РЕЖИМ УЗГОДЖЕНОЇ ГРИ)

Згідно з вимогами шкіл згрупуйте потужні карти базових умінь для формування колоди.

Вибравши карти певної школи, ви не зможете використовувати карти базових умінь будь-якої іншої школи.

Ви можете вибрати одну з цих шкіл:



ШКОЛА ПАЛЮЧОГО СОНЦЯ:

- «Нищівний удар» [086]
- «Глибокий поріз» [113]
- «Лютий замах» [119]

ШКОЛА ОСІНЬОГО ЗАЙЦЯ:

- «Перерубання навпіл» [096]
- «Ковзний поріз» [112]
- «Швидкий удар» [128]

ШКОЛА НЕФРИТОВОЇ РІЧКИ:

- «Внутрішній спокій» [084]
- «Поперечне розсічення» [105]
- «Удар навскіс» [100]

Ви не можете додати у свою колоду будь-які карти базових умінь, що стосуються невибраної школи.

Вимоги шкіл можуть оновитися або змінитися згодом задля оптимізації режиму узгодженої гри.

Найновіші вимоги шкіл можна подивитися тут [\(англійською\)](#):



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА


ПОРІВНЯННЯ ІНІЦІАТИВИ ДЛЯ АТАКИ

Деякі ефекти атаки не використовують позиційної схеми. Натомість вони вказують вам атакувати суперника з меншим значенням ініціативи. Якщо жоден суперник не відкрив карти з меншим значенням ініціативи, то вашу атаку вважають неуспішною, а ефект атаки ігнорують.

Якщо жоден суперник не відкрив карти з більшим значенням ініціативи, то вашу атаку вважають успішною. У такому разі застосуйте ефект атаки.

Якщо атакований суперник відкрив карту зі змінним значенням ініціативи, порівняйте ініціативу вашої атаки з **НАЙМЕНШИМ** значенням діапазону ініціативи суперника, щоб визначити успішність атаки.

МАСКУВАННЯ

Маскування  — це умова, подібна до перебування в позиції камае. Маскування дає змогу персонажам використовувати додаткові ефекти карт умінь або покращувати наявні ефекти карт.

Персонажі Ніндзя та Асасин можуть почати гру «замаскованими». Маскування активується завдяки ефекту входження і відстежується за допомогою двосторонньої карти «Замаскований / Видимий».

Примітка. Замасковані персонажі можуть застосовувати ефекти карт, що активуються позиціями камае.

ВТРАТА МАСКУВАННЯ

Персонаж негайно втрачає маскування, якщо:

1. Замаскований персонаж успішно застосовує ефект атаки.
2. Замаскований персонаж успішно застосовує ефект блокування.
3. Замаскований персонаж зазнає будь-якої кількості поранень чи ефектів стану (крім маскування).

ПЕРЕМІЩЕННЯ ВЕЛИКИМ ПОЛЕМ БОЮ

Маскування скасовується, коли виконується будь-яка з цих умов, перед застосуванням ефектів «Якщо атака успішна / Якщо блокування успішне» негайних додаткових карт. Переверніть карту «Замаскований / Видимий» стороною «Видимий» догори.

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА ОТРУЄННЯ

Використовуючи кілька типів карт стану отруєння з доповнень, сформуйте з цих карт одну колоду отруту. Ця колода може містити лише 1 копію кожного типу карт стану отруєння.



Атакуючи ефектом отрути, виберіть будь-яку карту отрути зі своєї колоди отруту, щоб застосувати її проти цільового персонажа.

Застосувавши карту отрути, скиньте її. Ваш персонаж більше не зможе використати її до кінця гри.

Примітка. Кожен персонаж має свою колоду отруту, тому у грі може бути кілька колод отруту.

Якщо ваш персонаж починає хід на відстані більше ніж 6 клітинок від суперника, ви можете перемістити його на відстань до 3 клітинок поля бою, застосувавши ефект переміщення вашої карти основного вміння замість указаного на карті значення.



Цей ефект поліпшеного переміщення негайно припиняє діяти, якщо ваш персонаж наближається до суперника на відстань, меншу ніж 6 клітинок.

Решту карти ви розігруєте як завжди.



СОЛО-ГРА

МАНЕРА БОЮ БОТА

Боти дотримуються одного з трьох варіантів улюбленої манери бою: зліва **1**, посередині **2** і справа **3**.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО СОЛО-ГРИ «НАЙГІРШИЙ ВАРІАНТ»

Якщо вам доведеться вирішувати за суперника-бота, завжди вибирайте найгірший варіант для вашого власного персонажа.

БОТИ Й КАРТОННІ ФІГУРКИ

Картонні фігурки ботів не вважають персонажами. Для них використовують колоду карт умінь для соло-гри, сформовану із карт умінь для соло-гри перед початком партії.

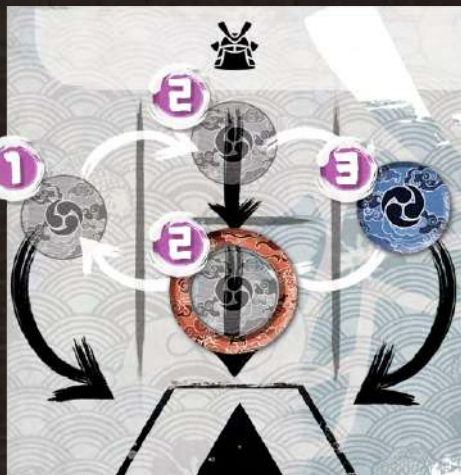
Кожна картонна фігурка має шестикутну підставку **1**, на якій вказаний лицевий бік.



Колір шестикутної підставки фігурки відповідає кольору кільця камае **2** та набору жетонів **3**, що використовують для відстеження манери бою бота.

ПЕРСОНАЖІ БОТІВ

Персонажі ботів представлені фігурками. Вони використовують особливі карти вмінь для соло-гри та особливі вміння, див. с. 33.



Ці типи манери бою визначають, як бот переміщуватиметься і діятиме протягом гри. Поточний варіант називають улюбленою манерою бою бота.

Кожен тип манери бою вказує на певну клітинку поля бою відносно лицевого боку вашого персонажа на момент розігрування карти вміння для соло-гри.

СТІЙКИ БОТА

Бот перебуває в атакувальній або в захисній стійці. Поточну стійку бота відстежують за допомогою жетона переваги або кільця камае того самого кольору.

Використовуйте кільце камае, якщо бот перебуває в захисній стійці. Використовуйте жетон переваги, якщо бот перебуває в атакувальній стійці.

Стойка бота впливає на розігрування карт умінь атаки для соло-гри, див. с. 31.



ВІДСТЕЖЕННЯ МАНЕРИ БОЮ ТА СТІЙКИ БОТА

Манеру бою і стійку бота відстежують за допомогою жетона переваги або кільця камае того ж кольору, що й підставка картонної фігурки.

Покладіть цей жетон / кільце на трек манери бою відповідно до правил приготування сценарію.

ЗМІНА МАНЕРИ БОЮ БОТА

Деякі карти вмінь для соло-гри міняють улюблену манеру бою бота.

Перемістіть відповідний жетон бота на наступну поділку на треку манери бою.

Наступне місце на треку визначають, перемістившись за білою стрілкою на наступну поділку треку.



ОНОВИТИ КОЛОДУ

Деякі карти вмінь для соло-гри вказують «Оновити колоду».

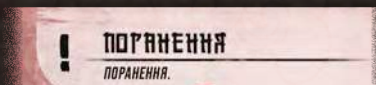
Після скидання карт наприкінці ходу перетасуйте разом усі карти бота, щоб утворити нову колоду для наступного ходу.

СКИНЬТЕ 1 КАРТУ

Примітка. Цей ефект застосовують ПІСЛЯ скидання карт, тому карту, що викликала його, затасовують до решти карт.

ЛІМІТ ПОРАНЕНЬ

Бот має ліміт поранень.



Бот програє, коли зазнає кількості поранень, що дорівнює його ліміту поранень або перевищує його.

Під час приготувань до соло-гри радимо вам використовувати наведені нижче ліміти поранень для кожного бота:

Бій з 1 ботом. Ліміт поранень — 7.

Бій з 2 ботами. Ліміт поранень — 3.

Бій з 3 ботами. Ліміт поранень — 2.

Бій з 4 або більше ботами. Ліміт поранень — 1.

Ліміти поранень можна збільшувати або зменшувати, щоб ускладнити або спростити гру.

ЛІМІТ ЗАПАМОРОЧЕНЬ

Подібно до ліміту поранень, боти також мають ліміт запаморочень.



Коли бот повинен зазнати запаморочення, відразу затасуйте цю карту в його колоду.

Якщо у свій хід бот бере карту запаморочення з колоди, то не виконує ніяких дій. Карту запаморочення треба покласти біля його колоди карт для соло-гри, поряд з його картами поранень (якщо він має такі).

Якщо кількість карт запаморочень бота дорівнює його ліміту запаморочень або перевищує його, він зазнає поразки. Карты поранень і запаморочень рахують окремо, коли визначають, чи зазнав бот поразки.

БОТИ Й КУЛЬГАННЯ

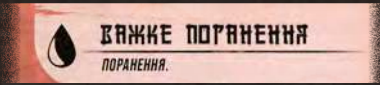
Ефект кульгання застосовують проти бота як завжди.



Покладіть будь-яку застосовану карту кульгання біля колоди бота й дотримуйтеся вказівок на карті.

БОТИ Й ВАЖКІ ПОРАНЕННЯ

Важкі поранення трактують як звичайні поранення.

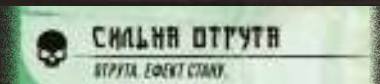


Щоходу, перш ніж бот візьме свою карту, скиньте долілиць верхню карту його колоди.

БОТИ Й ОТРУТА

Сформуйте колоду отрути як завжди.

Якщо бот отруєє вашого персонажа, перетасуйте колоду отрути, потім візьміть карту отрути й розіграйте її проти вашого персонажа.



Отруєння бота відбувається з такими змінами:

- «Туман розгубленості» дозволяє вам змінити стійку бота (відразу після розкриття карти отрути). Після цього карту «Туман розгубленості» скидають.
- «Паралітичний токсин» забороняє боту змінювати свою манеру бою або стійку, поки триває ефект.

БОТИ Й ЕФЕКТ «ПОДИВІТЬСЯ РУКУ СУПЕРНИКА»

Якщо ви граєте карту вміння з ефектом **ПОДИВІТЬСЯ РУКУ**, виберіть одного бота й подивіться 2 верхні карти його колоди.

Якщо в колоді бота залишилися 0 або 1 карта, утворіть нову колоду, затасувавши скид, перед застосуванням ефекту.

Переглянувши ці карти, перетасуйте їх і поверніть на верх колоди бота.

БОТИ Й ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Боти не мають власного запасу жетонів зосередження, тому на них не впливають ніякі вміння, що змушують отримати або втратити жетон зосередження.

БОТИ Й ПЕРЕВАГА

У соло-грі не використовують трек переваг, натомість ви використовуєте трек манери бою бота на звороті цієї карти.

Вважають, що значення переваги бота дорівнює 1, а його жетони завжди розміщують останніми на треку переваг.

У разі рівності значень ініціативи та одного типу карт у кількох ботів, розіграйте їх у такому порядку, що завдасть найбільшої шкоди вашому персонажу.

У разі рівності значень ініціативи та одного типу карт у кількох гравців, що грають проти ботів, розіграйте карти персонажів за порядком значень початкових значень переваги.

УЛЮБЛЕНА ВІДСТАНЬ

Кожен тип ботів має улюблену відстань, з якої він зазвичай вступає в бій.

Боти завжди намагатимуться наблизитися на цю відстань до вашого персонажа на полі бою, водночас дотримуючись свого типу манери бою.

ЛІДЕР САМУРАЇВ + АШІГАРУ З КАТАНОЮ:
Улюблена відстань: 1 клітинка (суміжна).

АШІГАРУ З ЯРІ:
Улюблена відстань: 2 клітинки.

АШІГАРУ З ЮМІ:
Улюблена відстань: 5+ клітинок.

АРКЕБУЗИР:
Улюблена відстань: 6+ клітинок.

БОТИ ПРОТИ КІЛЬКОХ ПЕРСОНАЖІВ

Боти завжди вибирають своєю ціллю найближчого персонажа. Якщо 2 персонажі перебувають на однаковій відстані від бота, він атакує персонажа **1**, чий напрямок лицевого боку відповідає його улюбленій манері бою.



Якщо таких персонажів кілька, бот віддає пріоритет крайньому лівому з решти персонажів відносно напрямку свого лицевого боку.

ПЕРЕМІЩЕННЯ БОТА

Бот переміщується так, щоб опинитися на улюбленій відстані до вашого персонажа, водночас не змінюючи напрямку свого лицевого боку щодо вашого персонажа та вибираючи напрямку руху згідно зі своєю поточною улюбленою манерою бою.

Подібно до вашого персонажа, боти не можуть добровільно переміщуватися на клітинки з компонентами місцевості чи іншими персонажами, а також «за межі» поля бою.

Бот, що атакує з відстані, не наближається ближче, ніж треба, крім тих випадків, коли він не має на лінії видимості вашого персонажа. У такому разі бот переміститься, щоб мати лінію видимості.

Виконайте такі кроки, коли переміщуєте бота:

Ближній бій

1. Якщо є вільний шлях до вашого персонажа, визначений його улюбленою манерою бою, перемістіть бота так, щоб наблизитися на його улюблену відстань до вашого персонажа.
2. Якщо вільного шляху немає, перемістіть бота на його улюблену відстань у бік вашого персонажа, використовуючи будь-який інший доступний маршрут, але віддаючи пріоритет найкоротшому можливому маршруту.

Дальній бій

1. Якщо бот перебуває на улюбленій відстані до вашого персонажа та має лінію видимості (див. с. 23), то він не переміщується.
2. Якщо бот ближче, ніж його улюблена відстань, він намагатиметься відійти від вашого персонажа, дотримуючись напрямку, визначеного його улюбленою манерою бою.
3. Якщо бот не має лінії видимості, він переміщується відповідно до своєї манери бою, поки не вийде на лінію видимості.
4. Якщо бот не має лінії видимості та не має вільного шляху, визначеного його улюбленою манерою бою, то він переміщується в будь-якому доступному напрямку, щоб мати лінію видимості та переміститися на улюблену відстань.

КАРТИ ВМІНЬ АТАКИ ДЯ СОЛО-ГРИ:

Карти вмінь атаки для соло-гри поділені на дві частини. Перша частина — це атака **1**, яку спробує виконати бот, а друга — ефект переміщення **2**, який застосовують, якщо атака неможлива.

Якщо бот відкриває карту вміння атаки для соло-гри, він намагається застосувати ефекти карти якомога повніше, навіть якщо атака буде заблокована або суперник проведе контратаку.

Атакуючи, бот намагається завдати якнайбільше поранень, виконавши такі кроки:

(Примітка. Ефекти миттєвого вбивства рахують за 5 поранень, коли вирішують, якого персонажа треба атакувати.)



БЛИЖНІЙ БІЙ

1. Якщо бот може завдати удару з ТИЛУ вашого персонажа, перемістіть бота й виконайте атаку.
2. Якщо бот не може зайти з тилу до вашого персонажа, то йому не треба переміщуватися, щоб виконати атаку. Тоді він залишиться на місці й атакуватиме.
- 3А. Якщо атака бота буде заблокована АБО
- 3Б. Якщо бот буде вражений контраатакою вашого персонажа АБО
- 3В. Якщо бот також уразить іншого бота
ТА є вільна альтернативна клітинка поля бою, з якої можна буде атакувати, бот переміститься на цю клітинку й атакуватиме з неї. Якщо є кілька альтернативних клітинок, бот переміститься на ту клітинку, яка відповідає його поточній манері бою.

Примітка. Бот переміститься на цю альтернативну клітинку тільки тоді, якщо атака з неї буде успішною.

4. Якщо бот узагалі не може атакувати, щоб не вразити іншого бота чи не стати ціллю вашої контраатаки, то бот виконує одне з двох:

1 АТАКУВАЛЬНИЙ БОТ

Бот атакуватиме у будь-якому разі. Він не боїтиметься, що контраатака вашого персонажа вразить його. Або що він вразить іншого бота.



2 ЗАХИСНИЙ БОТ

Бот вважатиме неможливим розіграти частину атаки карти вміння для соло-гри, тому перейде до наступної частини карти, ігноруючи золоте правило «Обов'язковий напад» (див. с. 17).



5. Якщо бот не може розіграти частину атаки карти вміння для соло-гри, він натомість виконає другу частину карти.

БОТИ ДАЛЬНЬОГО БОЮ ТА АТАКИ:

1. Якщо бот має лінію видимості й перебуває на потрібній відстані від вашого персонажа, він виконує дію атаки.
2. Якщо бот не має лінії видимості чи не перебуває на потрібній відстані від вашого персонажа, він натомість розіграє другу частину (переміщення) карти.

КАРТИ ВМІНЬ ЗАХИСТУ ДЛЯ СОЛО-ГРИ

Карти вмінь захисту для соло-гри теж мають дві частини. На відміну від карт умінь атаки для соло-гри, бот завжди намагатиметься розіграти ОБИДВІ частини.

Якщо можливо, бот завжди вибиратиме з указаних на карті змінних значень ініціативи те значення ініціативи, що відповідає вашій атаці.

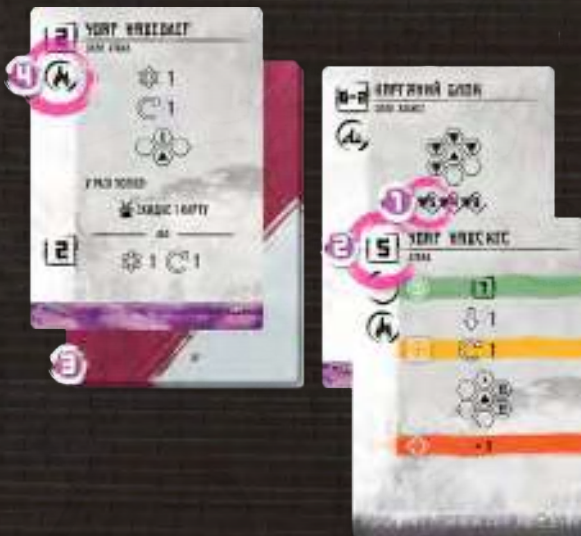
Якщо ви атакували бота картою з подвійним ефектом атаки (наприклад, «Хвилі водоспаду»), бот заблокує атаку так:

Якщо це можливо, бот намагатиметься заблокувати ту частину, що завдає найбільше поранень, потім найшвидшу частину, а тоді найповільнішу частину вашої подвійної атаки.

ЕФЕКТИ КОНТРАТАКИ ДЛЯ СОЛО-ГРИ

Деякі карти вмінь атаки бота мають ефект контратаки **1**. Якщо ви атакували бота ефектом атаки, який відповідає значенню ініціативи контратаки **2**, негайно скиньте горілиць верхню карту вміння **3** з колоди бота.

Якщо скинута карта має ефект атаки **4**, бот завдає вам 1 поранення.



ПРИГОТУВАННЯ ДО СОЛО-ГРИ

- Виберіть поле бою. Приготуйте це поле бою за правилами на с. 10.
- Приготуйте свого персонажа й ігрову зону як завжди, за винятком треку переваг.
- Сформууйте колоду бота за вказівками розділу «Формування колоди бота» на цій сторінці.
- Розмістіть на полі бою картонну фігурку / фігурку, що представляє бота (ви можете отримати вказівки в книжці сценаріїв або розмістити їх на початкових клітинках, як на с. 12).
- Покладіть колоду бота в його ігрову зону, покладіть жетон на його трек манери бою.

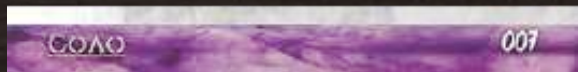
Якщо в сценарії книжки кампанії не вказано інакше, жетони улюбленої манери бою й початкової стійки розміщують навмання на треку манери бою.

СТРУКТУРА ХОДУ В СОЛО-ГРИ

1. *Узяти.* Візьміть свою карту як завжди. Візьміть верхню карту з колоди кожного бота й покладіть долілиць біля колоди.
2. *Вибрати.* Виберіть свою карту як завжди. Боти ігнорують цей крок.
3. *Відкрити.* Відкрийте свою карту як завжди, перевіряйте горілиць карти всіх ботів.
4. *Розіграти.* Виконайте цей крок як завжди.
5. *Скинути.* Виконайте цей крок як завжди.

ФОРМУВАННЯ КОЛОДИ БОТА

Зберіть разом усі карти вміння для соло-гри.



Поділіть їх на колоди вибору таким способом:

КОЛОДА ВИБОРУ 1:
(Медитації лідера/персонажа) 001, 003, 008, 009

КОЛОДА ВИБОРУ 2:
(Медитації Ашігару) 002, 004, 005, 006, 007

КОЛОДА ВИБОРУ 3:
(Атаки дальнього бою) 010, 011, 012, 013

КОЛОДА ВИБОРУ 4:
(Атаки ближнього бою) 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021, 022, 023, 024, 025

КОЛОДА ВИБОРУ 5:
(Кarti захисту) 026, 027, 028, 029, 030, 031, 032, 033, 034, 035

КОЛОДА ВИБОРУ 6:
(Юмі) 036, 037, 038

КОЛОДА ВИБОРУ 7:
(Архебузир) 039, 040, 041

КОЛОДА ВИБОРУ 8:
(Режим кошмару) N995, N996, N997, N998, N999

Перетасуйте кожну колоду.

Виберіть бота для дуелі й сформуєте йому колоду для гри:

ЛІДЕР САМУРАЇВ:

Колода 1 (2 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колоди 4 або 5.

АШІГАРУ З КАТАНОЮ:

Колода 2 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колоди 4 або 5.

АШІГАРУ З ЯРІ:

Колода 2 (1 шт.), колода 3 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колоди 3 або 5.

АШІГАРУ З ЮМІ:

Колода 2 (1 шт.), колода 5 (1 шт.), колода 6 (1 шт.) + 2 додаткові карти з колод 2, 5 і/або 6.

АРКЕБУЗИР:

Колода 2 (1 шт.), колода 5 (1 шт.), колода 7 (3 шт.) + 1 додаткова карта з колоди 2 або 5.

Якщо колода вибору вичерпалася, а вам треба взяти карту, виберіть іншу придатну для цього бота колоду.

Якщо всі придатні колоди вибору вичерпалися, беріть карти з колоди вибору 4.

ФОРМУВАННЯ КОЛОДИ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ БОТА

Допустимі зміни в колодах, доступних цьому персонажу.

Відберіть карти особистих умінь персонажа для соло-гри для колоди бота.

Особисті карти кожного персонажа мають відповідні символи.

Відкладіть убік карту вміння персонажа для гри в режимі кошмару **К**.

Залежно від вибраного персонажа потім додайте в колоду такі карти вміння для соло-гри:



МАЙСТЕР:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



УЧЕНЬ:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



РОНІН:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (1 шт.), колода 4 (1 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



ВОЇН:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (1 шт.), колода 4 (1 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.

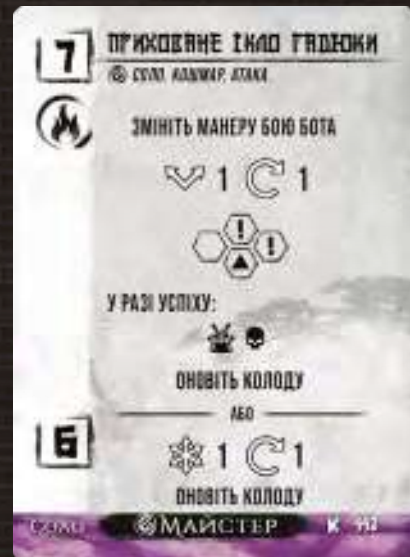
РЕЖИМ КОШМАРУ

У режимі кошмару бот стає справді грізним суперником. У його колоду карт умінь для соло-гри додають карти вміння для соло-гри «Кошмар» (позначені ключовим словом **КОШМАР** і **К** біля номера карти).

Якщо хочете запеклої боротьби, грайте в режимі кошмару.

Створюючи колоду бота, не беріть карту з колоди 3 або 4, а натомість візьміть карту з колоди 8, щоб створити грізного бота.

Створюючи колоду персонажа бота для соло-гри в режимі кошмару, завжди спершу додавайте його власну карту кошмару.



ПРИКЛАД ПЕРСОНАЖА «МАЙСТЕР»

УКАЗІВКИ ДЛЯ КОНКРЕТНИХ ПЕРСОНАЖІВ БОТІВ І ФОРМУВАННЯ КОЛОД

Зауважте, що під час формування колоди бота можуть бути додаткові особливі правила для різних персонажів.

Для повноти картини ми наведемо всі правила ботів для персонажів з 1-го сезону «Сенджюцю».

Почніть із додавання всіх особистих карт умінь (без позначки кошмару) персонажа для соло-гри в колоду бота. Додавайте карти з колод вибору в цю колоду персонажа, яким гратиме бот.



АШІГАРУ Й ХАТІКО

Ці боти завжди б'ються в парі.

Колода Ашігару для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5

Колода Хатіко для бота:

Хатіко завжди використовує всі 5 своїх карт для бота. Їх ніяк не підготовлюють.



АСАСИН

Маскування: цей персонаж починає гру замаскованим. Замаскований Асасин покращує деякі свої особисті карти, а також звичайні карти вмінь.

Колода Асасина для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



КОДЖІРО

Колода Коджіро для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (1 шт.), колода 4 (1 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



МОНАХ

Колода Монаха для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



МУСАШІ

Колода Мусаші для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



НІНДЗЯ

Маскування: цей персонаж починає гру замаскованим. Деякі карти вмінь для соло-гри цього персонажа мають поліпшені ефекти, коли персонаж замаскований. Також це стосується звичайних карт вмінь.

Колода Ніндзя для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.

ОННА-БУГЕЙША



Відчай. Вважається, що Онна-Бугейша активує свій стан відчаю, щойно їй залишається 2 або менше карт до досягнення ліміту поранень (тобто поразки). Якщо Онна-Бугейша починає гру з лімітом менше ніж 3 поранення, вона починає гру з активованим відчаєм.

Колода Онна-Бугейші для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



МОРЯК

Колода Моряка для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



ВАКОУ

Вакоу може ігнорувати правило переміщення в одному напрямку, якщо ефект переміщення складається з більше, ніж однієї частини.

Колода Вакоу для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 3 (1 шт.), колода 4 (1 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



ЯСУКЕ

Колода Ясуке для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.



ЙОДЖИМБО

Контракти. Йоджимбо використовує контракти «Перша кров», «Контратака» і «Спорядження». Контракти виконуються як завжди.

Якщо Йоджимбо бота завершує всі контракти, він відразу перемагає.

Колода Йоджимбо для бота:

Колода 1 (1 шт.), колода 4 (2 шт.), колода 5 (1 шт.) + 1 додаткова карта з колод 2, 4 або 5.

РЕЖИМ ОРДИ

Цей режим представляє останню легендарну битву: оточено-му з усіх боків ворогами, вам треба вистояти якомога довше.

У цьому режимі бот використовує лише Ашіґару з катаною та Лідера самураїв. Перш ніж почати, створіть 3 колоди для Ашіґару з катаною та 1 колоду для Лідера самураїв.

Хвилі ворогів ставатимуть щоразу потужнішими.

ХВИЛЯ 1:

Ашіґару з катаною (1 шт.) з лімітом поранень 1.

ХВИЛЯ 2:

Ашіґару з катаною (2 шт.) з лімітом поранень 1.

ХВИЛЯ 3:

Ашіґару з катаною (3 шт.) з лімітом поранень 1.

ХВИЛЯ 4:

Лідер самураїв (1 шт.) + Ашіґару з катаною (3 шт.) з лімітом поранень 1.

У кожній хвилі вибирайте, на якій клітинці (А, Б, В, Г) поля бою починатимуть персонажі ботів. Усі боти починають в атакуючій стійці.

Якщо ви успішно переможете хвилю 4, ви завершите етап. Тепер виконайте такі кроки, щоб приготуватися до наступного етапу:

1. Поверніть усі карти вмінь для соло-гри в їхні відповідні колоди вибору.
2. Переформуйте колоди ботів з новими картами.
3. Карти, з якими ви завершили етап, тримайте на руці.
4. Поверніть свого персонажа на початкову клітинку поля бою.
5. Скиньте карти кульгання й отрут, якщо такі маєте. Скиньте щонайбільше 1 карту запаморочення. Замініть до 1 карти важкого поранення на карту поранення. Решту своїх карт запаморочення, важких поранень і поранень ви залишаєте.
6. Перетасуйте свій скид і поверніть половину (округлення до більшого) цих карт у колоду бота.
7. Почніть знову з хвилі 1, збільшивши ліміт поранень усіх ботів на 1.

Улюблена початкова манера бою кожного бота визначається тим, на якій клітинці поля бою з'являється бот, як показано нижче:



Початкова клітинка А = зліва

Початкова клітинка Б = посередині

Початкова клітинка В = посередині

Початкова клітинка Г = справа

Початкова клітинка Х = гравець

РЕЗУЛЬТАТ

Дерев'яний ранг:



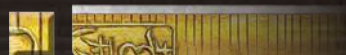
Завершіть хвилю 3.

Сталевий ранг:



Завершіть хвилю 4.

Золотий ранг:



Завершіть етап 2.

Нефритовий ранг:



Завершіть етап 3.

РЕЖИМ КОШМАРНОЇ ОРДИ

Для ускладнення цього сценарію поміняйте Ашігару з катаною на будь-якого іншого суперника-бота.

Замініть усіх Ашігару з катаною персонажами бота для найскладнішого випробування.


РЕЖИМ ОРДИ ЗГАНЬБЛЕНОГО ВЕЛЬМОЖИ

Для альтернативної версії цього сценарію додайте на поле бою жетон трупа самурая поряд з початковою клітинкою вашого персонажа.



Цей жетон трупа самурая вважають персонажем партнера по команді для визначення типу манери бою бота.

Ви програєте сценарій, якщо бот успішно атакує жетон трупа самурая ефектом атаки.

Ви отримуєте 1 жетон зосередження , якщо починаєте будь-який хід поряд із жетоном трупа самурая.



Від усієї команди Stone Sword Games...
Та команди Geekach Games...
Дякуємо, що граєте в «Сенджюцу».

ОСОБИСТІ КОЛОДИ ПЕРСОНАЖІВ

РОНІН

ОСОБИСТА КОЛОДА ПЕРСОНАЖА:

	x1 ОСНОВНА КАРТА РОНІНА	[023]	
	x1 ПОМАХ НАГІНАТОЮ	[071]	
	x1 ВАЖКА БРОНЯ	[025]	
	x1 НАТИСК БИКА	[026]	
	x1 ЗАДНЄ ІКЛО	[027]	
	x1 ЖАХ	[028]	
	x2 ШИРОКИЙ РОЗМАХ	[029]	
	x1 КІГТІ, ЩО ШМАТУЮТЬ	[030]	
	x2 СТАЛЕВИЙ БЛОК	[031]	
	x1 ПАЗУРІ ВОВКА	[032]	
	x2 УКУС ЗА ЩИКОЛОТКУ	[033]	
	x2 СПОВІЛЬНЕНЕ ПАДІННЯ	[034]	
	x3 ЗАПРЯЖЕНА ВОЛАМИ БАРЖА	[035]	
	x1 ШВИДКЕ БЛОКУВАННЯ	[089]	
	x1 БОЙОВИЙ КЛИЧ	[098]	
	x1 ТВЕРДІСТЬ ДУХУ	[102]	
	x1 РАЗЮЧИЙ УДАР	[104]	
	x1 РАПТОВИЙ ВИПАД	[107]	
	x1 ШВИДКЕ УХИЛЕННЯ	[110]	
	x2 УДАР КОНЯ	[125]	
	x2 УДАР РУКІВ'ЯМ	[126]	
	x3 ПОШТОВХ	[127]	

МАЙСТЕР

ОСОБИСТА КОЛОДА ПЕРСОНАЖА:

	x1 ОСНОВНА КАРТА МАЙСТРА	[008]	
	x1 ВІДСІЧЕННЯ ТАЧІ	[075]	
	x1 ПРИХОВАНЕ ІКЛО ГАДЮКИ	[010]	
	x1 ПОХМУРЕ ОСЯЯННЯ	[012]	
	x1 ОКО ДРАКОНА	[013]	
	x2 СУМНІВНА УГОДА	[014]	
	x2 ХВІСТ ДРАКОНА	[015]	
	x1 ШОСТЕ ВІДЧУТТЯ	[016]	
	x1 ЛИХА МУДРІСТЬ	[017]	
	x3 ЛІНІВИЙ УДАР	[018]	
	x3 МАЙСТЕРНИЙ УДАР	[019]	
	x3 ПЕРЕМІЩЕННЯ	[020]	
	x1 ПЕРЕРУБУВАННЯ НАВПІЛ	[096]	
	x1 ГЛУМ	[097]	
	x1 ТВЕРДІСТЬ ДУХУ	[102]	
	x2 ВОДНИЙ БЛОК	[111]	
	x2 КОВЗНИЙ ПОРІЗ	[112]	
	x1 ЗАГАРТОВАНИЙ РОЗУМ	[117]	
	x2 ПОВІТРЯНИЙ БЛОК	[120]	
	x2 ШВИДКИЙ УДАР	[128]	

ВОЇН

ОСОБИСТА КОЛОДА ПЕРСОНАЖА:

	x1 ОСНОВНА КАРТА ВОЇНА	[053]	
	x1 ВІДСІЧЕННЯ НОДАЧІ	[072]	
	x1 ВОГНЯНА РАЙДУГА ФЕНІКСА	[055]	
	x1 СЛІПА ЗОНА	[056]	
	x1 ОМАНЛИВА КОСА	[058]	
	x2 ЗОСЕРЕДЖЕНИЙ РОЗУМ	[059]	
	x2 ЗАМАШНИЙ УДАР ЗНИЗУ	[060]	
	x2 РІЗКИЙ УДАР	[061]	
	x2 ЗАХИСНА ДУГА	[062]	
	x2 ЖАРИСТИЙ БЛОК	[063]	
	x2 УДАР ГОЛОВОЮ	[064]	
	x2 ПОЛУМ'ЯНІ КОЛА	[065]	
	x1 ШИРОКИЙ БЛОК	[083]	
	x1 НИЩІВНИЙ УДАР	[086]	
	x1 КИДОК ГРЯЗЮКОЮ	[087]	
	x2 ГРАЦІОЗНИЙ КРОК	[103]	
	x1 РАПТОВИЙ ВИПАД	[104]	
	x1 ГЛИБОКИЙ ПОРІЗ	[113]	
	x2 КМІТЛИВІСТЬ	[116]	
	x1 ДИКИЙ БЛОК	[118]	
	x1 ЛЮТИЙ ЗАМАХ	[119]	
	x2 НАДІЙНИЙ ЗАХИСТ	[123]	

УЧЕНЬ

ОСОБИСТА КОЛОДА ПЕРСОНАЖА:

	x1 ОСНОВНА КАРТА УЧНЯ	[038]	
	x1 ЗМАХ КАТАНОЮ	[071]	
	x1 ХВІСТ БЛИСКАВКИ	[040]	
	x1 БЛИСКУЧИЙ СТАВОК	[042]	
	x1 ЛАПА СКРАДЛИВОГО ТИГРА	[043]	
	x2 ВИВАЖЕНИЙ УДАР	[044]	
	x2 ПОСЛУХ	[045]	
	x2 УДАР КАМЕНЕМ	[046]	
	x2 УДАР З РОЗВОРОТУ	[047]	
	x3 ХВИЛІ ВОДОСПАДУ	[048]	
	x2 ПОРУХ ГОРИ	[049]	
	x2 СПОКІЙНИЙ РОЗУМ	[050]	
	x1 ВНУТРІШНІЙ СПОКІЙ	[084]	
	x1 УХИЛЬНИЙ КРОК	[090]	
	x2 КРУГОВА ОБОРОНА	[099]	
	x1 УДАР НАВСКІС	[100]	
	x2 ПОПЕРЕЧНЕ РОЗСІЧЕННЯ	[105]	
	x1 СПРИТНИЙ БЛОК	[115]	
	x1 ЗАГАРТОВАНИЙ РОЗУМ	[117]	
	x1 СПОКІЙНА ОБОРОНА	[121]	
	x1 ГЛИБОКА МЕДИТАЦІЯ	[122]	
	x1 ПЕРЕВ'ЯЗКА	[124]	