

КЛИНКИ ПРИЛИВА

2 ХРОНИКИ ИЗЛОМА



ПАМЯТКА

ОБ ИГРЕ

«Клинка Прилива 2» — кооперативная игра, в которой каждый участник управляет героем, действующим сообща с остальными, чтобы побеждать врагов и достигать целей сценария. У каждого героя есть особые характеристики (сила духа, концентрация, стойкость и взаимодействие), влияющие на передвижение, защиту и способности.

Партия длится 12 раундов. В начале каждого раунда игроки выбирают и раскрывают 1 карту действия. На основе раскрытых карт определяется инициатива, после чего герои и враги совершают ходы в порядке инициативы.

В свой ход игрок кладёт карту действия в свободную ячейку планшета сетки «Невода», выбирает ряд или колонку и активирует действия по этой линии. Важно планировать свои действия наперёд и обсуждать их с другими игроками, чтобы выполнить задачи до истечения лимита раундов.

У врагов своя структура хода: они перемещаются по направлению к героям, атакуют и используют способности со своих карт. В партиях на 3–4 участников некоторые враги становятся мутантами — у них больше здоровья и более мощные способности. Следите за порядком инициативы и действуйте сообща, чтобы наносить врагам максимальный урон с помощью окружения и ресурсов.

РЕСУРСЫ

- **Сила духа** (☯): позволяет выполнить **1 действие перемещения** или добавить +1 к другому перемещению.
- **Концентрация** (⊕): позволяет набирать и сбрасывать карты из колоды либо превращает все символы концентрации на **одном кубике в попадания** (можно тратить концентрацию отдельно для каждого брошенного кубика).
- **Стойкость** (🛡): отображает ваш **уровень здоровья**.
- **Взаимодействие** (⚙): открывает доступ к **квантовым улучшениям** на планшете героя.
- **Ракушки** (🐚): используются для **защиты / блокирования атак**. В начале игры у каждого героя есть **6 незаряженных ракушек**.
- **Фрукты** (🍌):
 1. **Восстанавливают** 2 очка здоровья вашему герою или союзникам.
 2. **Приводят в чувство** поверженных героев.
 3. Используются как **валюта в Навири** между сценариями.
 4. **Перезаряжают предметы** между сценариями.

ОПИСАНИЕ РАУНДА

В каждом раунде игроки выполняют следующее:

1. Выбор карты действия.

Все игроки одновременно выбирают по 1 карте действия из руки и кладут её лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом героя.

2. Раскрытие инициативы.

- В порядке, определяемом текущим положением жетонов на шкале инициативы, раскройте карты, выбранные вами для героев, а также верхнюю карту каждой колоды врагов.
- Когда все карты будут раскрыты, передвиньте соответствующие жетоны на шкале инициативы согласно значению модификатора инициативы на картах. Положите карты врагов лицевой стороной вверх поверх соответствующих стопок сброса.

3. Ходы героев и врагов.

Совершите ходы героев и врагов в порядке инициативы.

4. Завершение раунда.

Передвиньте счётчик раунда, а затем проверьте выполнение целей или особой развязки сценария.

ПОРЯДОК ХОДА ГЕРОЯ

1. Активируйте ракушечный щит.

Переложите все ракушки со своего щита в квантовый резервуар. Нельзя оставлять ракушки в области щита в начале хода.

2. Разыграйте свою карту.

Выложите выбранную в начале раунда карту действия лицевой стороной вверх в любую свободную ячейку сетки «Невода» (где ещё нет карты). Начиная со сценария 4, можете разыграть **1 предмет** на эту карту.

3. Активируйте «Невод».

- Выберите ряд или колонку сетки «Невода», куда включена только что выложенная карта. Выполните все действия с карт и ячеек в выбранной вами линии.
- Вы можете активировать карты и ячейки в любом порядке, но все действия с одной карты или ячейки должны быть выполнены до того, как будет активирована другая карта или ячейка. Необязательно выполнять все действия с карты.
- На некоторых картах есть **уловки** — особые действия или эффекты. Чтобы использовать уловку, вы должны заплатить за неё (стоимость указана перед символом ▷). Вы можете использовать каждую уловку только 1 раз в ход.

4. Завершите ход.

Примените все способности, активируемые в конце хода. Затем выполните очистку и подготовьтесь к следующему ходу:

- Если в активированной вами линии выложено 3 карты (включая карты ранений), сбросьте все карты действия, силы и боевых шрамов из этой линии. Карты ранений в течение одного сценария не сбрасываются. Если вы очистили линию, вы можете сбросить любое количество карт из руки.
- Доберите в руку карты из своей колоды (обычно предел карт в руке — 4 карты). Если колода пуста, перемешайте все карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Цифра перед символом действия означают **силу** этого действия (если перед символом нет цифры, это значит, что сила этого действия равняется 1).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Герой может переместиться на столько участков, сколько обозначено силой этого действия. Когда герой перемещается на участок с жетоном ресурса, он может забрать этот жетон и добавить в свой запас (действие перемещения при этом не завершается).



ЗАРЯДКА ЩИТА

Можете переместить столько ракушек, сколько обозначено силой этого действия, из области разрядки или из квантового резервуара на щит. Если все ракушки находятся на щите, то без эффекта.



ЗАРЯДКА КВАНТОВОГО РЕЗЕРВУАРА

Можете переместить столько ракушек, сколько обозначено силой этого действия, из области разрядки или из области щита в квантовый резервуар.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Можете восстановить столько ОЗ, сколько обозначено силой этого действия. Если герой получит достаточное количество здоровья, он может вернуться на предыдущий уровень шкалы здоровья (при этом все полученные карты ранений остаются на сетке «Невода»). Количество ОЗ героев не может превысить их максимальный уровень здоровья.



ПОДДЕРЖКА

Добавьте 1 кубик героя к следующему броску атаки, который вы будете выполнять **в этом раунде**.



СИЛА ДУХА И КОНЦЕНТРАЦИЯ

Получите столько силы духа и/или концентрации, сколько обозначено силой этого действия (не превышая максимальный уровень этих характеристик).



АТАКА

Чтобы атаковать, выполните следующее:

- Объявите цель (или цели).
- Бросьте кубики атаки.
- Нанесите урон каждой цели.
- Если враг побеждён, уберите его фигурку с поля и получите награду.

(Подробнее см. на следующей странице.)



СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнять любое количество свободных действий в любой момент своего хода (за некоторыми исключениями).



Потратить 1 силу духа, чтобы выполнить 1 действие перемещения или чтобы добавить +1 к другому перемещению.



Потратить 1 концентрацию, чтобы выполнить одно:

- Усилить (в этом случае все символы концентрации на 1 кубике атаки считаются попаданиями).
- Сканировать дважды (возьмите 2 карты, затем сбросьте 2 карты).



Активировать способность из квантового резервуара (в любой момент в течение раунда).



Съесть 1 фрукт, чтобы восстановить 2 ОЗ.



Контактировать (1 раз в ход) с жетоном или фигуркой на соседнем участке, чтобы:

- Взять жетон ресурса или предмета. Нельзя взять жетон, если на участке с ним находится враг.
- Передать ресурс союзнику.
- Активировать особого персонажа или предмет в сценарии.
- Привести в чувство поверженного героя (потратив 1 фрукт).

АТАКА



Цепная атака. Атаки с таким символом можно объединять в одну более мощную атаку, используя суммарную силу всех атак в цепи и любых способностей, применяемых к действиям атаки на этих картах (включая дополнительную дальность и количество целей). Остальные действия на каждой из карт в цепи можно активировать до или после совершения цепной атаки.

1. Объявление целей

- Цель **ближней атаки** — враги на соседних участках.
-  **Дальняя атака** обозначается символом дальности и числом. Её целью могут стать враги на расстоянии, не превышающем значение дальности. Дальние атаки на соседние участки совершаются с помехой.
-  **Несколько целей.** Атаки с таким символом могут быть направлены на такое количество фигурок, сколько указано рядом с этим символом. При этом нужен только 1 бросок кубиков.
- **Прямая видимость.** Цель доступна для атаки, если вы можете провести прямую линию из любой точки участка, где находится ваш герой, в такую же точку участка с целью, не пересекая при этом границы непроходимых участков.
- **Окружение.** Если 2 фигурки союзников находятся на соседних с целью участках с противоположных от неё сторон, то они окружают эту цель и получают преимущество.

2. Бросок кубиков

Бросьте столько кубиков героев, сколько указано рядом с символом атаки . Можете перебросить любое количество кубиков за символ . Примените результат броска ко всем врагам, которых вы объявили целью.



Попадание. За каждый выпавший символ попадания нанесите 1 урон.



Усиление концентрации. Вы можете потратить 1 концентрацию, чтобы считать все символы концентрации на одном кубике попаданиями.



Преимущество. Увеличьте урон на 1 за каждый выпавший символ прилива.

Помеха. Уменьшите урон на 1 за каждый выпавший символ прилива.

3. Нанесение урона

Уменьшите здоровье каждого врага, ставшего целью атаки, на размер урона.



Если враг **бронированный**, уменьшите количество нанесённого ему урона на силу брони (обычно сила брони равна 1, но может быть выше — это обозначается числом рядом с символом брони).

Если уровень здоровья врага опускается ниже 1, враг побеждён. Уберите его фигурку с поля, вытяните жетон из мешочка награды и положите его на участок, с которого только что убрали врага. Если на поле не осталось фигурок врагов этого типа, уберите их жетон со шкалы инициативы, а их карты действий из стопки сброса замешайте обратно в колоду.

ЗАЩИТА

Ракушечный щит блокирует урон и помогает активировать способности. Он состоит из трёх областей: разрядки, щита и квантового резервуара.

- **Зарядка щита.** Когда вы активируете действие щита () , переместите ракушки из области разрядки или квантового хранилища на щит. Ракушки в области щита позволяют блокировать урон от атак врагов.
- **Блокирование урона.** Вы можете использовать ракушечный щит, чтобы уменьшить получаемый урон на столько, сколько ракушек на вашем щите. После этого вы должны разрядить 1 ракушку (переместить её из области щита в область разрядки).
- **Зарядка квантового резервуара.** В начале вашего хода все ракушки, оставшиеся в области щита, перемещаются в квантовый резервуар, где их можно использовать для активации особых способностей. Зарядить квантовый резервуар можно также с помощью отдельного действия ().

