



GOR GASALI

BATTLE ROYALE

წესების წიგნი

სარჩევი

კომპონენტები	3
დამწყები მოთამაშეებისთვის	4
რუკა	5
თამაშის გაწყობა	6
გმირის დაფა	7
თამაშის საფუძვლები	8
გმირები	9
მოქმედებების სია	12
მოქმედებების თანმიმდევრობა	14
სათამაშო კარტები	15
ბრძოლა	27
წყვილებში თამაში	28
დამატებითი წესები	29



შესავალი

ოდესღაც გორგასალმა, მეფეთა მეფემ ათი სამეფო ერთიანი მმართველობის ქვეშ მოაქცია. ის იყო პირველი ლიდერი, რომელმაც მოახერხა მშვიდობისა და ჰარმონიის დამკვიდრება ათივე სამეფოში. რომლებიც ცხოვრობდნენ ომის აგონიაში და მუდმივ ქაოსში. გორგასალი იყო ყველაზე ძლიერი ადამიანი, ვისაც ოდესმე გაუვლია ელბრუსზე, რომლის შესაძლებლობებიც დომინირებდა არსებული სამყაროს უდიდეს მეომრებს შორის. მისი ყოვლისშემძლე ძალის წყალობით, ვერავინ ბედავდა მისი ძალაუფლება ეჭვის ქვეშ დაეყენებინა. ერთ დღესაც რაოდენ გასაოცარიც არ უნდა იყოს, მეფე გორგასალმა დაიწყო საკუთარი ციხესიმაგრეებიდან ქვეშევრდომების გათავისუფლება. ორი თვის განმავლობაში მან გაათავისუფლა ისინი მათი მოვალეობისგან და უბრძანა აღარასოდეს დაბრუნებულიყვნენ. დიდი ხნის განმავლობაში მეფე გორგასალი არსად ჩანდა, ხალხმა დაიწყო ფიქრი რომ მან მიატოვა ტახტი. რაც დრო გადიოდა, გაიზარდა დამაბულობა სამეფოებს შორის, ერთადერთი მმართველის არყოფნით, ისარგებლეს დინასტიებმა და აღადგინეს ძველი გავლენა, სამყარომ კი დაიწყო შეცვლა. სამეფოები აღმოჩნდნენ ქაოსში, მათ დაიწყეს ბრძოლა გადარჩენისთვის სადაც დაისადგურა ძალადობამ და ამორალურმა ქმედებებმა. სრულ განუკითხაობაში, დანაშაული იქცა ბუნებრივ მდგომარეობად. ანარქია გავრცელდა ათი სამეფოს სამყაროში. ელბრუსზე არცერთი ადგილი არ იყო უსაფრთხო და ცივილიზაციას დაემუქრა განადგურება. ყველა სამეფოს გამორჩეულმა წევრმა შექმნა უხუცესთა საბჭო იმისთვის, რომ ეპოვათ გამოსავალი და დაებრუნებინათ დიდი ხნის დავიწყებული მშვიდობიანი დრო. მიღებულ იქნა გადაწყვეტილება, ეპოვათ ერთპიროვნული მმართველი შემკული უდავო ღირსებით, რათა ჩაენაცვლებინა მეფეთა მეფე და აღედგინა ბალანსი. გამოცხადდა სამეფო ბრძოლა, ათივე სამეფომ გამოიყვანა საუკეთესო მებრძოლი, რომლებიც იბრძოდნენ გორგასლის მიწაზე, იმისთვის რომ მოეპოვებინათ მეფე გორგასლის გვირგვინი.

თამაშის მიზანი

თქვენ იგებთ თამაშს, იმ შემთხვევაში თუ ყველა თქვენი მოწინააღმდეგე გამოეთიშება თამაშს.

დაიწყე თამაში სექტორიდან და შედი რუკაზე კარიბჭის გავლით. გადაადგილდი რუკაზე და შეეცადე გახსნა სკივრები, იმისათვის რომ შეაგროვო ბრძოლისთვის საჭირო კარტები. ჩაერთე მეტოქესთან ბრძოლაში, რათა გამოთიშო იგი თამაშიდან და მოიპოვო მისი კუთვნილი კარტები. უკეთესი სიძლიერის კარტები გაძლევს მეტ შანსს გამარჯვებისთვის. უფროთხილდი ზონის შემცირებას, რადგან თამაშის მსვლელობასთან ერთად, გრჩება ნაკლები სივრცე, რომ გადაადგილდე დაზიანების გარეშე.

დამწყები მოთამაშეებისთვის

თუ ხართ დამწყები მოთამაშე, წაიკითხეთ წესების წიგნი შემდეგი თანმიმდევრობით:

- ◆ ყურადღებით წაიკითხეთ „თამაშის გაწყობის“ თავი და მიყევით მას თანმიმდევრობით, იმისათვის რომ, მოამზადოთ თამაში.
- ◆ წაიკითხეთ “თამაშის მიზნის” თავი, იმისათვის რომ, გაიგოთ თამაშის შინაარსი.
- ◆ ყურადღებით წაიკითხეთ “თამაშის საფუძვლების” თავი, იმის გასაგებად თუ როგორ უნდა იმოძრაოთ რუკაზე და შეაგროვოთ კარტები.
- ◆ იპოვეთ თქვენი გმირი "გმირების" თავში, იმისათვის რომ, გაეცნოთ თქვენი გმირის უნიკალურ ძალას და ამ ძალის უკუმთვლელს.
- ◆ წაიკითხეთ თავი “გმირის დაფის” შესახებ, იმის გასაგებად თუ როგორ უნდა გამოიყენოთ თქვენი გმირის დაფა და როგორ განათავსოთ შეგროვებული კარტები სწორად თქვენს დაფაზე.
- ◆ წაიკითხეთ თავი “ბრძოლის” შესახებ, იმის გასაგებად თუ როგორ მიაყენოთ ზიანი თქვენს ოპონენტს და გამოთიშოთ იგი თამაშიდან.
- ◆ თამაშის ერთ – ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ნაწილია იმის გაგება, თუ რა მოქმედებების განხორციელება შეუძლიათ მოთამაშეებს თავიანთ სვლაზე. ყურადღებით წაიკითხეთ "მოქმედებების სიის" თავი, იმისათვის რომ გაეცნოთ მოქმედებების თანმიმდევრობას და გაიგოთ თუ რომელი ქმედებები არის არჩევითი ან სავალდებულო.
- ◆ სათამაშო კარტების“ თავში, თითოეული კარტი არის დეტალურად აღწერილი. თამაშის დასაწყებად არ არის აუცილებელი ამ თავის სრულად წაკითხვა. შეგროვებული კარტების შესახებ ინფორმაცია, შეგიძლიათ იხილოთ თამაშის მსვლელობისას.

კომპონენტები

72 სკივრი



10 სანიშნე ისარი



214 დამხმარე კარტი



101 იარაღის კარტი



1 წესების წიგნი (ინგლისური)
1 წესების წიგნი (ქართული)



10 მოთამაშის დაფა



1 სათამაშო რუკა



10 გმირის ფიგურა



5 ნისლის ბანერი



10 დამატებითი სკივრი



10 გმირის ბანერი



1 რაუნდების მთვლელი



7 ექვს-გვერდა კამათელი



1 ოც-გვერდა კამათელი



15 დამცავი ბანერი



7 ძალის უკუმთვლელის სანიშნე



რუკა



თამაშის გაწყობა



- 1 განათავსეთ სათამაშო რუკა სათამაშო ზონის ცენტრში.
- 2 განათავსეთ 72 სკივრი რუკაზე მონიშნულ ადგილებზე
- 3 აჩეხეთ იარაღის კარტები და დამხმარე კარტები ცალ-ცალკე, მოათავსეთ ისინი პირქვე რუკის გვერდით.
- 4 აირჩიეთ გმირი და აიღეთ შესაბამისი ბანერი.
- 5 აიღეთ თქვენი გმირის ბანერის შესაბამისი დაფა.
- 6 აიღეთ დამატებითი სკივრი, და განათავსეთ ის დამატებითი სკივრის ადგილას.
- 7 მიამაგრეთ სანიშნე ისარი სიცოცხლის მაჩვენებლის 100-იან ნიშნულზე.
- 8 თუ თქვენს გმირს აქვს ძალის უკუმთვლელი, განათავსეთ სანიშნე საწყის წერტილზე.

თამაშის გაწყობა

გადაწყვიტეთ ვინ იწყებს თამაშს 6 – გვერდა კამათლის გაგორებით. შემდეგ, გააგორეთ 20 გვერდა კამათელი, იმისათვის რომ დაადგინოთ თქვენი საწყისი წერტილი (სექტორი) რუკაზე და განათავსეთ თქვენი პერსონაჟის ფიგურა სექტორის შესაბამის ნომერზე.

- 9 მოთამაშემ, რომელიც იწყებს თამაშს, მის გვერდით უნდა განათავსოს რაუნდის მთვლელი და ყოველი რაუნდის დასაწყისში უნდა გადაწიოს რაუნდის მთვლელი მომდევნო რიცხვზე.

სვლა გრძელდება დამწყები მოთამაშიდან საათის ისრის მიმართულებით.

გმირის დაფა



გმირის დაფა არის ადგილი, სადაც მართავთ თქვენს კარტებს და აწყობთ თამაშის სტრატეგიას.

- 1 გმირის სახელი: თქვენი გმირის სახელი.
- 2 გმირის სიმბოლო: სიმბოლო, რომელიც თქვენს მიერ არჩეული გმირის იდენტურია.
- 3 სიცოცხლის მაჩვენებელი: მაჩვენებელი, რომელიც ასახავს სიცოცხლის ნიშნულს.
- 4 ძალის უკუმთვლელი: ადგილი, რომელიც გამოიყენება რაუნდების რაოდენობის დასათვლელად, იმისათვის რომ გმირმა შეძლოს საკუთარი უნიკალური ძალის გამოყენება.
- 5 კარტის სლოტები (აქტიური): გმირის დაფაზე არსებობს 5 კატეგორიის კარტის სლოტი. კარტის კატეგორია მითითებულია ამ კარტის ზედა ნაწილში. შეგროვებული კარტები უნდა განთავსდეს შესაბამისი კატეგორიის კარტის სლოტზე. თქვენ შეგიძლიათ მხოლოდ აქტიური კარტის სლოტებზე არსებული კარტების გამოყენება.
- 6 კარტის სლოტები (ზურგანთა): თქვენ შეგიძლიათ ორი კატეგორიის კარტების ტარება ზურგანთით. ზურგანთა მხოლოდ კარტების შესანახად გამოიყენება. თუ თქვენ გსურთ ზურგანთაში არსებული კარტების გამოყენება, მაშინ უნდა აიტანოთ შესაბამისი კარტები აქტიური კარტების სლოტებზე.
- 7 დამატებითი სკივრი: ადგილი, სადაც თქვენ ინახავთ დამატებით სკივრს.
- 8 უნიკალური ძალა: გმირის დაფაზე არსებული ადგილი, სადაც ნაჩვენებია თქვენი გმირის უნიკალური ძალა.

გმირის დაფის გამოყენების წესები

თქვენ უნდა განათვსოთ ახლად-შეგროვებული კარტები შესაბამის ცარიელ სლოტებზე. თუ ახლად-შეგროვებული კარტისთვის არ არის დარჩენილი ცარიელი სლოტი, თქვენ შეგიძლიათ ან ჩანაცვლოთ დაფაზე არსებული იგივე კატეგორიის კარტის ნაცვლად ან მოიშოროთ ის. არსებობს არსებული კარტების მოშორების ორი გზა: მისი გამოყენება ან ახლად შეგროვებული კარტებით ჩანაცვლება. თქვენი სვლის ბოლოს, ზურგანთაში არსებული კარტები ავტომატურად გადადის იგივე კატეგორიის ცარიელ აქტიურ სლოტებზე.

სიცოცხლის მაჩვენებელი

თითოეული გმირის სიცოცხლის მაქსიმალური ქულა არის 100, რომლის გადაჭარბებაც არ შეიძლება. სანიშნე ისარი ასახავს გმირის მიმდინარე სიცოცხლის ქულას. გადაადგილეთ თქვენი სანიშნე ისარი მარჯვნივ ან მარცხნივ, სიცოცხლის ქულის ზრდის ან კლების შესაბამისად. დაზიანების შემთხვევაში გადაადგილეთ სანიშნე ისარი მარცხნივ, დაკლებული ქულების შესაბამისად, ხოლო სიცოცხლის შევსების შემთხვევაში გადაადგილეთ სანიშნე ისარი მარჯვნივ მომატებული ქულების შესაბამისად.



თამაშის საფუძვლები



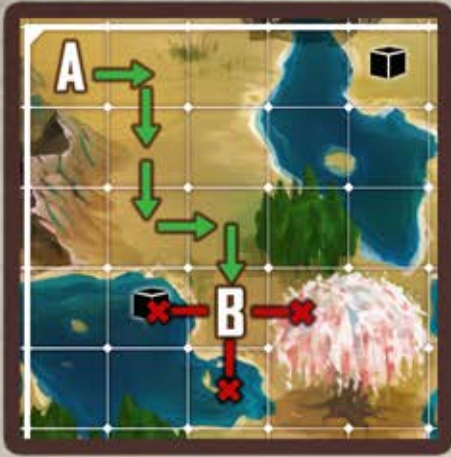
მოდრაობა

თქვენ შეგიძლიათ მხოლოდ ვერტიკალურად ან ჰორიზონტალურად გადაადგილება განზრახული წერტილის მიმართულებით, რისთვისაც უნდა გააგოროთ ორი 6 - გვერდა კამათელი. კამათლით გაგორებული რიცხვი განსაზღვრავს იმ უჯრების რაოდენობას, რომელიც უნდა დაიფაროს თქვენს სვლაზე (დაბრკოლების ჯარიმების გამოკლებით).

ერთ სვლაზე დაფარული უჯრის ხელმეორედ გადაკვეთა აკრძალულია.



თქვენ შეგიძლიათ, გამოტოვოთ მოძრაობა ან დაფაროთ კამათლით განსაზღვრული უჯრების ზუსტი რაოდენობა. თუ გადაკვეთთ უჯრას, რომელზეც არის განთავსებული სკივრი, შეგიძლიათ დაამთავროთ მოძრაობა და გახსნათ სკივრი (კამათლით გაგორებული რიცხვის მიუხედავად) ან გააგრძელოთ მოძრაობა და თავი შეიკავოთ სკივრის გახსნისგან. მოძრაობისას, თუ კამათლით გაგორებული რიცხვი არ არის საკმარისი დაბრკოლებების გადასალახად, მაშინ თქვენ იმ უჯრაზე ასრულებთ მოძრაობას.



მაგალითი

თქვენ დგახართ „A“ უჯრაზე, კამათლის გაგორებისას ამოგივიდათ ორი და ოთხი, ჯამში - 6. მწვანე ისრებით ნაჩვენებია თქვენს მიერ გავლილი უჯრები და თქვენ დაგჭირდათ 5 უჯრით გადაადგილება, იმისათვის რომ მიგელწიათ „B“ პუნქტამდე. იქიდან გამომდინარე, რომ დარჩენილი გაქვთ ერთი სამოდრაო ციფრი, თქვენ არ შეგიძლიათ წყლის დაბრკოლების გადალახვა, ამიტომ თქვენ ასრულებთ მოძრაობას „B“ პუნქტზე.

მოძრაობის გამოტოვება

თქვენს სვლაზე გაქვთ საშუალება სურვილისამებრ გამოტოვოთ მოძრაობა, მაგრამ თქვენ არ გაქვთ უფლება მოძრაობა გამოტოვოთ ზედიზედ ორჯერ. იმ შემთხვევაში თუ გააგორებთ წყილს, თქვენ არ გაქვთ მოძრაობის გამოტოვების უფლება.

სიცოცხლის ხე

სიცოცხლის ხე მდებარეობს რუკის ცენტრში. ის ბლოკავს მოთამაშეების მოძრაობას და არ აძლევს მოწინააღმდეგეს დამიზნების უფლებას მკაფიო ხედის გარეშე. სიცოცხლის ხე ვერ ახდენს გავლენას უნიკალურ ძალებზე.

მკაფიო ხედი: მოწინააღმდეგეს აქვს მკაფიო ხედი, თუ სწორი ხაზი თქვენსა და მოწინააღმდეგეს შორის არ კვეთს სიცოცხლის ხეს.



დაბრკოლებები

რუკაზე არის სამი ტიპის დაბრკოლება: ტყე, მთა და წყალი. თქვენ გაქვთ მოძრაობის ჯარიმები ამ დაბრკოლებების გადასალახად.

ტყე - თქვენ გჭირდებათ მოძრაობის ორი რიცხვი, ტყის ერთი უჯრის გადასაკვეთად.

მთა - თქვენ გჭირდებათ მოძრაობის ორი რიცხვი, მთის ერთი უჯრის გადასაკვეთად.

წყალი - თქვენ გჭირდებათ მოძრაობის სამი რიცხვი, წყლის ერთი უჯრის გადასაკვეთად.

მანძილი

მანძილი არის დაშორება ნებისმიერ ორ უჯრას შორის. მანძილი განსაზღვრავს თქვენს კარტებისა და უნიკალური ძალების ზემოქმედების არეალს.



სკივრის გახსნა

რუკაზე განთავსებულია 72 სკივრი. სკივრის გახსნისას, თქვენ იღებთ ორ დამხმარე კარტს, დამხმარე კარტის დასტიდან და 1 იარაღის კარტს, იარაღის კარტის დასტიდან. აღებული კარტებით ავსებთ თქვენს დაფაზე არსებულ ცარიელ სლოტებს. იმისათვის რომ, გახსნათ სკივრი, თქვენ უნდა დაამთავროთ მოძრაობა სკივრიან უჯრაზე. სკივრის გახსნის შემდეგ, გახსნილი სკივრი ავტომატურად ვარდება რუკიდან.

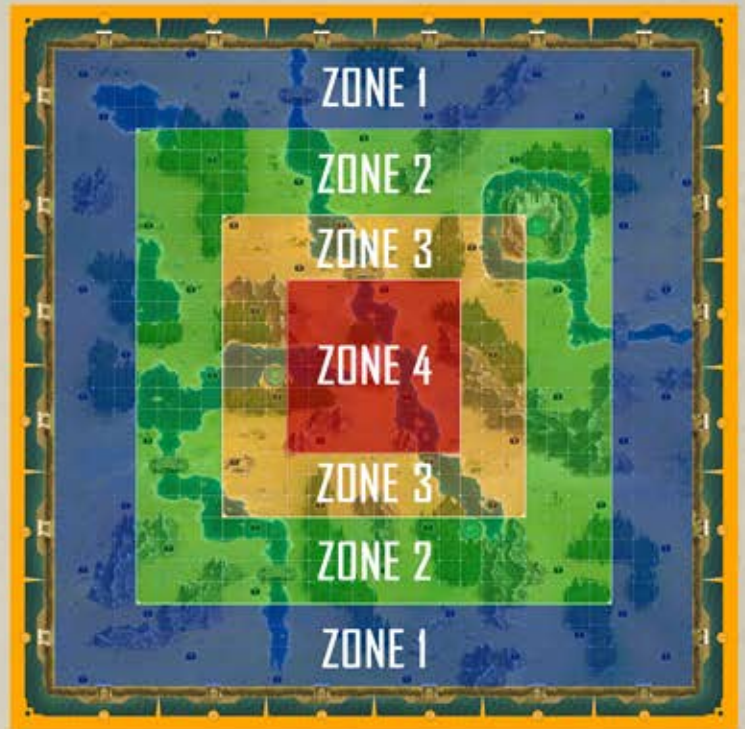
დამატებითი სკივრი

თამაშის დასაწყისში თითოეულ მოთამაშეს ეძლევა დამატებითი სკივრი. თქვენ შეგიძლიათ დამატებითი სკივრის გამოყენება თამაშის ნებისმიერ დროს, თქვენ სვლაზე. დამატებითი სკივრის გახსნის შემთხვევაში თქვენ იღებთ ორ დამხმარე კარტს, დამხმარე კარტის დასტიდან და 1 იარაღის კარტს, იარაღის კარტის დასტიდან. იმ შემთხვევაში, თუ თამაშის განმავლობაში მოახერხებთ ერთზე მეტი დამატებითი სკივრის მოპოვებას, თქვენ შეგიძლიათ მხოლოდ ერთი დამატებითი სკივრის გახსნა ერთ სვლაზე.



რუკის ზონები

რუკა არის დაყოფილი 4 ზონად. 4 ზონიდან 3 იხურება ყოველი ხუთი რაუნდის შემდეგ. დახურულ ტერიტორიას ეწოდება არააქტიური ზონა, რომლის გადაკვეთის შემთხვევაშიც მოთამაშე ჯარიმდება. როგორც კი პირველი ზონა იხურება, არააქტიური ზონის თითო უჯრის გადაკვეთისთვის თქვენ ჯარიმდებით 5 სიცოცხლის ქულით. როგორც კი მეორე ზონა იხურება, არააქტიური ზონის თითო უჯრის გადაკვეთისთვის თქვენ ჯარიმდებით 10 სიცოცხლის ქულით. როგორც კი მესამე ზონა იხურება, არააქტიური ზონის თითო უჯრის გადაკვეთისთვის თქვენ ჯარიმდებით 15 სიცოცხლის ქულით.



სიცოცხლის შადრევანი

თუ თქვენ დაასრულებთ მოძრაობას სიცოცხლის შადრევანზე, მაშინ თქვენი სიცოცხლე შეივსება 20 ქულით.



რაუნდები

ერთი რაუნდი სრულდება მაშინ, როდესაც ყველა მოთამაშე განახორციელებს თავიანთ სვლას. ნათამაშები რაუნდების რაოდენობა ითვლება რაუნდების მთვლელის გამოყენებით.

გმირები

გმირების უნიკალური ძალები

თითოეულ გმირს აქვს საკუთარი უნიკალური ძალა, რომელზეც ვერ ზემოქმედებს ვერცერთი კარტი. უნიკალური ძალების გამოყენება შესაძლებელია თამაშის ნებისმიერ დროს, თქვენ სვლაზე. ზოგიერთ უნიკალურ ძალას აქვს ძალის უკუმთვლელი.

გმირები აქტიური უნიკალური ძალებით



ARMAZI

უნიკალური ძალა "სუპერნოვა"

არმაზი იმუხტება მზის ენერჯით, რომელსაც იყენებს თავისი მტრების წინააღმდეგ.

ეფექტი

მანძილი 1-2, ძალის უკუმთვლა 5, დაზიანება 35
თუ თქვენი ორი მოწინააღმდეგე დგას გვერდიგვერდ უჯრაზე, თქვენ შეგიძლიათ ორივეს მიაყენოთ ზიანი. მაქსიმალური სამიზნე რაოდენობა არის ორი.



EBUE

უნიკალური ძალა "ჰიპნოზი"

ებუე იძახებს უძველეს სულებს და აჰიპნოზებს მტრებს.

ეფექტი

მანძილი 1-5, უკუმთვლა 4
თქვენ შეგიძლიათ მიიზიდოთ მტერი და მოათავსოთ მისი ფიგურა თქვენს გვერდით, ნებისმიერ უჯრაზე. თქვენი ძალა შეზღუდულია თუ თქვენ დგახართ არააქტიურ ზონაში.



VARAS

უნიკალური ძალა "მოპარვა"

მისი ხელმარჯვეობით „ვარასი“ პარავს სასარგებლო აღჭურვილობას თავის მტერს.

ეფექტი

მანძილი 1-3, უკუმთვლა 3
თქვენი უნიკალური ძალის გამოყენებით, შეგიძლიათ მოწინააღმდეგე გმირის დაფიდან, მოიპაროთ ნებისმიერი სასურველი კარტი, იარაღის კარტების გარდა.



MEDEA

უნიკალური ძალა "განკურნება"

მისი არაჩვეულებრივი ნიჭით, მედეას აქვს განკურნების უნარი.

ეფექტი

უკუმთვლა 3, სიცოცხლის განკურნება 20
განკურნეთ საკუთარი თავი 20 სიცოცხლის ქულით (მაქსიმუმ 100 სიცოცხლის ქულამდე) და ასევე მიიღეთ ერთი დამხმარე კარტი დამხმარე კარტის დასტიდან.



PRINCESS TSIVA

უნიკალური ძალა “ყინულის მორევი”

მისი უძველესი ძალის გამოყენებით პრინცესა ცივას შეუძლია ყველა სულიერის გაყინვა.



ეფექტი

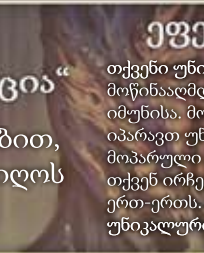
მანძილი 1-3, ძალის უკუთვლა 3
თქვენი უნიკალური ძალის მეშვეობით, შეგიძლიათ გაყინოთ ყველა 3 მანძილის ფარგლებში. გაყინულ მტრებს არ შეუძლიათ იმოძრაონ და დაგიმიზნონ ერთი სვლის განმავლობაში.



DOCTOR

უნიკალური ძალა „იმიტაცია“

მისი უჩვეულო ბუნების მეშვეობით, ოქტორს გააჩნია უნარი, რომ მიიღოს მტრის გარეგნობა.



ეფექტი

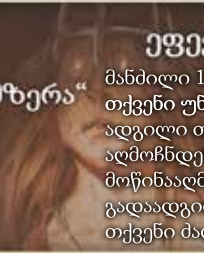
მანძილი 1-3
თქვენი უნიკალური ძალის მეშვეობით, შეგიძლიათ მოიპაროთ ნებისმიერი მოწინააღმდეგის უნიკალური ძალა შესაბამისი მანძილის ფარგლებში, გარდა იმუნისა. მოპარული ძალა არის ერთჯერადად გამოყენებადი. თუ თქვენ იპარავთ უნიკალურ ძალას, რომელსაც გააჩნია ძალის უკუთვლა, თქვენ იწყებთ მოპარული ძალის უკუთვლის შესაბამისი წერტილიდან. თამაშის დასაწყისში თქვენ ირჩევთ თქვენს გვერდით მჯდომი მოთამაშეების გმირების ძალებიდან ერთ-ერთს. თქვენ შეგიძლიათ ნებისმიერ გმირს მოპაროთ ნებისმიერი უნიკალური ძალა რამდენჯერაც მოგესურვებათ, ერთი სვლის განმავლობაში.



KRUBER

უნიკალური ძალა „გამჭოლი მზერა“

მისი ზებუნებრივი სიბრძნავით, კრუბერს შეუძლია გაუცვალოს ადგილი მტერს.



ეფექტი

მანძილი 1-6, ძალის უკუთვლა 4
თქვენი უნიკალური ძალის მეშვეობით, შეგიძლიათ გაუცვალოთ ადგილი თქვენს მოწინააღმდეგეს, რაც ნიშნავს, რომ თქვენ აღმოჩნდებით თქვენი მოწინააღმდეგის უჯრაზე და თქვენი მოწინააღმდეგე თქვენს უჯრაზე. თუ გაცვლის შემდეგ, თქვენ არ გადაადგილდებით, შეგიძლიათ დაბრუნდეთ თქვენს საწყის უჯრაზე. თქვენი ძალა შეზღუდულია თუ თქვენ დგახართ არააქტიურ ზონაში.

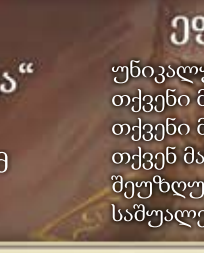
პერსონაჟები პასიური უნიკალური ძალებით



THARSIS

უნიკალური ძალა „წვა“

მისი აღმოდებული სხეულით თარსისი წვავს გვერდით მდგომ მტრებს



ეფექტი

უნიკალური ძალის მეშვეობით, თუ თქვენ ასრულებთ სვლას თქვენი მოწინააღმდეგის გვერდით (ერთ უჯრაზე), ან თუ თქვენი მოწინააღმდეგე ასრულებს სვლას თქვენს გვერდით, თქვენ მას დააზიანებთ 10 სიცოცხლის ქულით და შეუზღუდავთ სიცოცხლის შევსების კარტების გამოყენების საშუალებას.



D'RAIN

უნიკალური ძალა „შთანთქვა“

მისი ფენომენალური ბუნებით, „დრეინი“ შთანთქავს სითხეს მოწინააღმდეგის ჭრილობიდან და იყენებს მას სიცოცხლის აღსადგენად.



ეფექტი

უნიკალური ძალის მეშვეობით, სროლის პროცესში, თითოეულ გაგორებულ კამათელზე, რომელიც აღემატება 4-ს, თქვენ აზიანებთ მოწინააღმდეგეს დამატებითი 5 სიცოცხლის ქულით. და ამავდროულად ილდგენთ თქვენს სიცოცხლეს იგივე ოდენობით.



უნიკალური ძალა „იმუნიტეტი“

მთვარისგან მიღებული ძალის მეშვეობით, იმუნს აქვს იმუნიტეტი ყველა მტრის უნიკალურ ძალაზე.

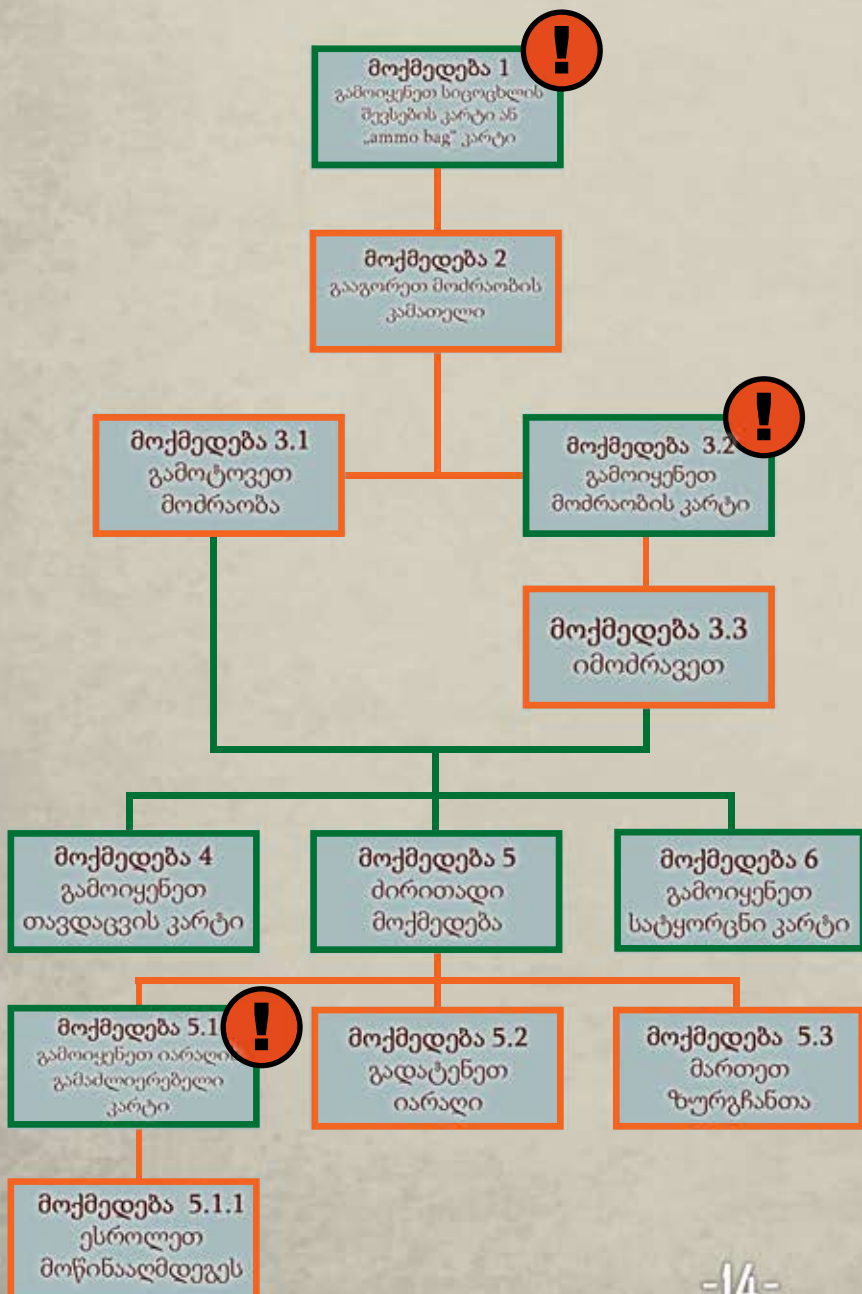
ეფექტი

თქვენზე ვერ მოახდენს ზემოქმედებას სხვა რომელიმე გმირის უნიკალური ძალა.

ძალის უკუთვლა

აქტიური - იმისათვის, რომ გამოიყენოთ თქვენი უნიკალური ძალა, ძალის უკუთვლის სანიშნემ უნდა მიაღწიოს „Active“ წერტილს. სვლის დასაწყისში, თქვენი ძალის უკუთვლა მცირდება 1-ით, სანამ ის არ მიაღწევს აქტიურ წერტილს. თქვენი უნიკალური ძალის გამოყენების შემდეგ, თქვენი უკუთვლის სანიშნე უბრუნდება „Start“ წერტილს.

პასიური - პასიური უნიკალური ძალების მქონე გმირებს არ გააჩნიათ ძალის უკუთვლა, რაც ნიშნავს, რომ მათი ძალები ყოველთვის აქტიურია.



მოქმედებების თანმიმდევრობა

მარცხნივ მოცემული ილუსტრაცია აჩვენებს მოქმედებათა თანმიმდევრობას, თითო სვლაზე.

მწვანე ჩარჩოში ნაჩვენები ყველა მოქმედება არის არჩევითი და თქვენ შეგიძლიათ მათი გამოტოვება.

წითელ ჩარჩოში ნაჩვენები ყველა მოქმედება არის სავალდებულო და თქვენ არ შეგიძლიათ მათი გამოტოვება.

თუ მოქმედებები დაკავშირებულია მწვანე ხაზით, თქვენ გაქვთ ყველა მოქმედების გამოყენების უფლება ნებისმიერი თანმიმდევრობით.

თუ მოქმედებები არის დაკავშირებული წითელი ხაზით, თქვენ უნდა აირჩიოთ მოქმედებებიდან მხოლოდ ერთ-ერთი.

თქვენ გაქვთ მხოლოდ ერთი "consumable" კარტის გამოყენების უფლება თითო სვლაზე. მოქმედებები, სადაც თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ "consumable" კარტები არის აღნიშნული სიმბოლოთი.

მოქმედებათა ჩამონათვალი

მოქმედება 1. გამოიყენეთ სიცოცხლის შევსების კარტი ან “ammo bag” კარტი - სვლის დასაწყისში, თქვენ შეგიძლიათ გამოტოვოთ მთლიანი მოქმედება ან გამოიყენოთ სიცოცხლის შევსების კარტი ან “ammo bag” კარტი.

მოქმედება 2. გააგორეთ მოძრაობის კამათელი - მოძრაობისთვის, თქვენ უნდა გააგოროთ ორი 6-გვერდა კამათელი.

მოქმედება 3. მოძრაობა - თქვენ უნდა გადაადგილდეთ ან დარჩეთ იგივე უჯრაზე (თქვენ ვერ შეძლებთ გამოტოვოთ მოძრაობა თუ გააგორებთ წყვილს). თუ გადაწყვიტეთ, რომ იმოძრაოთ, თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ მოძრაობის კარტი, სანამ გადაადგილდებით.

მოქმედება 4. გამოიყენეთ თავდაცვის კარტი - თქვენ გაქვთ შესაძლებლობა გამოიყენოთ თავდაცვის კარტი

მოქმედება 5. ძირითადი მოქმედება - თქვენ გაქვთ ძირითადი მოქმედების გამოყენების საშუალება. ძირითადი მოქმედების დროს, თქვენ უნდა გადატენოთ იარაღი (5.2) ან მართოთ თქვენი ზურგჩანთა (5.3), ან ესროლოთ თქვენს მოწინააღმდეგეს იარაღი (5.1.1). სანამ გადაწყვეტთ სროლას, თქვენ გაქვთ შესაძლებლობა გამოიყენოთ იარაღის გამაძლიერებელი კარტი (5.1).

მოქმედება 6. გამოიყენეთ სატყორცნი კარტი - თქვენ გაქვთ შესაძლებლობა გამოიყენოთ სატყორცნი კარტი.

მაგალითი: თქვენ დაიწყეთ თქვენი სვლა და გამოტოვეთ მოქმედება 1. მოქმედება 2 არის სავალდებულო, ამგვარად თქვენ გააგორებთ 2 კამათელს (მოძრაობის კამათელი). როგორც მოქმედება 3, თქვენ უნდა აირჩიოთ ან მოძრაობის გამოტოვება ან გადაადგილება. ვთქვათ გადაწყვიტეთ გადაადგილება მოძრაობის კარტის გამოყენების გარეშე. ახლა თქვენ გაქვთ რამდენიმე ვარიანტი, შეგიძლიათ განახორციელოთ მოქმედება 4, მოქმედება 5, მოქმედება 6 ან დაასრულოთ თქვენი სვლა მოქმედება 3-ზე. ვთქვათ, თქვენ გადაწყვიტეთ პირველ რიგში გამოიყენოთ ძირითადი მოქმედება (მოქმედება 5), გამოიყენეთ იარაღის გამაძლიერებელი კარტი (მოქმედება 5.1) და ესროლეთ მოწინააღმდეგეს (მოქმედება 5.1.1.) შემდეგ თქვენ გამოიყენეთ თავდაცვის კარტი (მოქმედება 4) და გამოტოვეთ მოქმედება, რომელიც მოიაზრებს სატყორცნი კარტის გამოყენებას (მოქმედება 6) და დაასრულეთ სვლა.

მოთამაშის ბარათები

არსებობს ორი ძირითადი ტიპის კარტი: იარაღის კარტი და დამხმარე კარტი.



იარაღის კარტები არის მთავარი საბრძოლო კარტები და დამხმარე კარტები არის მთავარი სტრატეგიული კარტები. ეს კარტები მოიპოვება სკივრებიდან, დამატებითი სკივრიდან და მოწინააღმდეგის განადგურებით. კარტები დაყოფილია ოთხ სხვადასხვა ხარისხად: ხშირი, იშვიათი, ეპიკური და ლეგენდარული. უფრო მაღალი ხარისხის კარტებს აქვთ უფრო დიდი ძალა, შესაბამისად მათი შეგროვება უფრო რთულია.

ბარათების ხარისხები
წარმოდგენილია შემდეგი ფერებით:

ხშირი

იშვიათი

ეპიკური

ლეგენდარული

იარაღის კარტები

იარაღის კარტები გამოიყენება იმისათვის, რომ ესროლოთ მოწინააღმდეგეს. თითოეულ მოთამაშეს შეუძლია მაქსიმუმ ორი იარაღის ტარება. იარაღის კარტის მიღების შემდეგ, თქვენ ინახავთ მას გმირის დაფაზე, სანამ არ ჩაანაცვლებთ სხვა იარაღით. თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ მხოლოდ ერთი იარაღი თქვენს სვლაზე. თქვენ იყენებთ იარაღის კარტებს, თქვენი მოძრაობის დასრულების შემდეგ. მხოლოდ ეპიკური და ლეგენდარული ხარისხის იარაღებს აქვთ განსაკუთრებული უნარები. იარაღის კარტის გამოყენების შემდეგ, თქვენ განათავსებთ მას პირქვე თქვენი გმირის დაფაზე და თქვენ არ შეგიძლიათ მისი გამოყენება, სანამ მას არ გადატენით

არსებობს იარაღის კარტების 4 ჯგუფი:

Six Shooters



Strikers



Massive Weapons



Scouts



დაზიანება თითო ტყვიის სიმბოლოზე



ფიქსირებული დაზიანების სიმბოლო

არსებობს ორი ტიპის დაზიანება, რომელიც შეგიძლიათ მოწინააღმდეგეს მიაყენოთ: ფიქსირებული დაზიანება და დაზიანება თითოეულ ტყვიაზე. „Six Shooter“-ები და „Striker“-ები აყენებენ დაზიანებას თითო ტყვიაზე. როდესაც კამათელს გააგორებთ სროლისთვის, გაგორებისას მიღებული რიცხვების ჯამი მრავლდება დაზიანებაზე, რომელიც კარტზეა ნაჩვენები. „Massive Weapon“-ები და „Scout“-ები აყენებენ ფიქსირებულ დაზიანებას. თქვენ უნდა გააგოროთ მინიმალური რიცხვი, რომელიც ნაჩვენებია კარტზე, იმისთვის რომ მოახვედროთ მიზანს. სხვაგვარად, თქვენ ააცილებთ მიზანს და ვერ შეძლებთ დაზიანებას.

„Six Shooter“-ები

„Six Shooter“-ი არის მოკლე მანძილის მსუბუქი იარაღი. თამაშში არის 4 სხვადასხვა „Six Shooter“-ი.



არ აქვს განსაკუთრებული უნარი



არ აქვს განსაკუთრებული უნარი



გააგორე ზუსტად 7 იმისთვის, რომ მიაყენო მაქსიმალური დაზიანება. 7-იანის გაგორება ითვლება იგივედ რაც 12-ის გაგორება. (როცა იყენებთ „Six Shooter“-ების დამხამრე კარტ „Extra Six“-ს, მაშინ ითვლება 18-ად).



თუ თქვენ გააგორებთ 4-ს ან მეტს, შეგიძლიათ იმოძრაოთ დამატებით 2 უჯრაზე, ჯარიმის გარეშე.



- 1 იარაღის სახელი
- 2 იარაღის ჯგუფი
- 3 კამათლის რაოდენობა, რომელიც უნდა გააგოროთ სროლისთვის
- 4 ზიანი თითო ერთეულზე, რომელიც გაგორებულია კამათელზე
- 5 იარაღის მანძილი
- 6 იარაღის განსაკუთრებული უნარი

„Gemini“-თ გასროლის შემთხვევაში, თქვენ უნდა დაასრულოთ მოქმედება მოწინააღმდეგისგან მაქსიმუმ ორი უჯრის დაშორებით, გააგოროთ ორი კამათელი და გაამრავლეთ მიღებული რიცხვების ჯამი იარაღის დაზიანებაზე.

მაგალითად: 2 კამათლით თქვენ გააგორეთ 3 და 5, რიცხვთა ჯამი არის 8, დაზიანება თითო ერთეულზე არის 4, შესაბამისად სრული დაზიანება, რომელსაც აყენებთ მოწინააღმდეგეს არის $8 \times 4 = 32$ (დაზიანება 32 სიცოცხლის ქულით).

STRIKERS

“Striker“-ი არის საშუალო მანძილის მძიმე იარაღი. თამაშში არის 4 სხვადასხვა “Striker“-ი:



არ აქვს განსაკუთრებული უნარი



არ აქვს განსაკუთრებული უნარი



თუ თქვენ დგახართ დიაგონალზე თქვენი მიზნისგან, თითო ერთეულზე თქვენ აყენებთ 4 დაზიანებას 3-ის ნაცვლად.



თუ გააგორებთ 5-ს ან მეტს, თქვენ აყენებთ დამატებით 5 დაზიანებას თითო კამათელზე.



- 1 იარაღის სახელი
- 2 იარაღის ჯგუფი
- 3 კამათლის რაოდენობა, რომელიც უნდა გააგოროთ სროლისთვის
- 4 ზიანი თითო ერთეულზე, რომელიც გაგორებულია კამათელზე
- 5 იარაღის მანძილი
- 6 იარაღის განსაკუთრებული უნარი

„Mantis“-ით გასროლის შემთხვევაში, თქვენ უნდა დაასრულოთ მოქმედება მოწინააღმდეგისგან მაქსიმუმ სამი უჯრის დაშორებით, გააგოროთ ხუთი კამათელი და გამრავლეთ მიღებული რიცხვების ჯამი იარაღის დაზიანებაზე.

მაგალითად: 5 კამათლით თქვენ გააგორეთ 3, 3, 6, 1 და 5, რიცხვთა ჯამი არის 18, „Mantis“-ის დაზიანება თითო ერთეულზე არის 2, შესაბამისად სრული დაზიანება, რომელსაც აყენებთ მოწინააღმდეგეს არის $18 \times 2 = 36$.

„Massive Weapon“-ები

“Massive Weapon“-ი არის ახლო მანძლის იარაღი. თამაშში არის ოთხი სხვადასხვა “Massive Weapon“-ი



არ აქვს განსაკუთრებული უნარი



არ აქვს განსაკუთრებული უნარი



თუ სროლისას თქვენ გააგორებთ 5-ს ან მეტს, თქვენი იარაღი რჩება გადატენილი



თუ თქვენ მოახვედრებთ სამიზნეს, თქვენი სიცოცხლე შეივსება 15 ქულით



- 1 იარაღის სახელი
- 2 იარაღის ჯგუფი
- 3 კამათლის რაოდენობა, რომელიც უნდა გააგოროთ სროლისთვის
- 4 ზიანი თითო ერთეულზე, რომელიც გაგორებულია კამათელზე
- 5 იარაღის მანძილი
- 6 იარაღის განსაკუთრებული უნარი
- 7 მინიმალური საჭირო გასაგორებელი რიცხვი, იმისთვის რომ მოახვედროთ მიზანს

“Tochinator”-ის გასროლის შემთხვევაში, თქვენ უნდა დაასრულოთ მოქმედება მოწინააღმდეგისგან მაქსიმუმ ერთი უჯრის დაშორებით და კამათლით გააგოროთ მინიმუმ 4 დაზიანების მისაყენებლად.

მაგალითი 1 (გარტყმა): ერთი კამათლით თქვენ გააგორეთ 4- და მოწინააღმდეგეს მიაყენეთ ფიქსირებული დაზიანება 45 სიცოცხლის ქულით.

მაგალითი 2 (აცილება): ერთი კამათლით თქვენ გააგორეთ 2-ი, თქვენ ააცილეთ მიზანს და ვერ მიაყენეთ დაზიანება თქვენს მოწინააღმდეგეს.

„Scout“-ები

“Scout”-ი არის გრძელი მანძილის იარაღი. თამაშში არის ორი “Scout”-ი. იმისთვის რომ გაარტყათ მიზანს, “Scout”-ებს გააჩნიათ სხვადასხვა მინიმალური საჭირო გასაგორებელი რიცხვი, მოწინააღმდეგისგან სხვადასხვა მანძილის მიხედვით.



თუ სროლისას თქვენ გააგორებთ 11-ს ან მეტს, მოწინააღმდეგეს დამატებით აყენებთ 15 დაზიანებას.



თუ თქვენ გაარტყით მოწინააღმდეგეს, ჯავშნის კარტები არ ბლოკავს დაზიანებას.



- 1 იარაღის სახელი
- 2 იარაღის ჯგუფი
- 3 კამათლის რაოდენობა, რომელიც უნდა გააგოროთ სროლისთვის
- 4 ზიანი თითო ერთეულზე, რომელიც გაგორებულია კამათელზე
- 5 იარაღის მანძილი
- 6 იარაღის განსაკუთრებული უნარი
- 7 მინიმალური საჭირო გასაგორებელი რიცხვი, იმისთვის რომ მოახვედროთ მიზანს

„Breathhold“-ის გასროლის შემთხვევაში, თქვენ უნდა დაასრულოთ მოქმედება მოწინააღმდეგისგან მაქსიმუმ ოთხი უჯრის დაშორებით. იმისთვის, რომ გაართყათ მიზანს, თქვენ გაქვთ სხვადასხვა მინიმალური საჭირო გასაგორებელი რიცხვი, მოწინააღმდეგისგან სხვადასხვა მანძილის მიხედვით.

მანძილი 1- იმისთვის, რომ გაართყათ მიზანს, საჭირო გასაგორებელი რიცხვი ორ კამათელზე არის მინიმუმ 11, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ ააცილებთ მიზანს.

მანძილი 2 - იმისთვის, რომ გაართყათ მიზანს, საჭირო გასაგორებელი რიცხვი ორ კამათელზე არის მინიმუმ 7, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ ააცილებთ მიზანს.

მანძილი 3 - იმისთვის, რომ გაართყათ მიზანს, საჭირო გასაგორებელი რიცხვი ორ კამათელზე არის მინიმუმ 6, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ ააცილებთ მიზანს.

მანძილი 4 - იმისთვის, რომ გაართყათ მიზანს, საჭირო გასაგორებელი რიცხვი ორ კამათელზე არის მინიმუმ 9, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ ააცილებთ მიზანს.

დამხმარე კარტები

დამხმარე კარტები იძლევა დამატებით შესაძლებლობებს, რომ გაზარდოთ თქვენი სტრატეგიული და ტაქტიკური უნარები თამაშის დროს. დამხმარე კარტები არის ერთჯერადი გამოყენების, რაც ნიშნავს, რომ კარტის გამოყენების შემდგომ გმირის დაფიდან იშორებთ გამოყენებულ კარტს.

არსებობს დამხმარე კარტების 4 ჯგუფი:

თავდაცვის კარტები, “Consumable” კარტები, სატყორცნი კარტები და ჯავშნის კარტები.

თავდაცვითი კარტები

თავდაცვითი კარტები არის ტაქტიკური თავდაცვის მექანიზმები, რომლებიც გეხმარებათ ბრძოლის თავიდან აცილებაში და მიღებული დაზიანების შემცირებაში. თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ მხოლოდ ერთი თავდაცვითი კარტი თქვენს სვლაზე. თქვენ იყენებთ თავდაცვით კარტებს თქვენი მოძრაობის დასრულების შემდეგ. როცა თქვენ გადაწყვეტთ თავდაცვითი კარტების გამოყენებას, მოათავსეთ შესაბამისი ბანერი რუკაზე. ბანერი შეიძლება განთავსდეს მხოლოდ თავისუფალ უჯრებზე.



რუკაზე უჯრა არ არის თავისუფალი, თუ:

- ◆ მოწინააღმდეგე დგას უჯრაზე.
- ◆ გაუხსნელი სკივრია უჯრაზე.
- ◆ სხვა თავდაცვითი ბანერი არის განთავსებული უჯრაზე.
- ◆ სიცოცხლის ხე არის უჯრაზე.



თავდაცვის კარტის ბანერი რუკაზე რჩება 2 რაუნდის განმავლობაში, რის შემდეგაც ის უნდა მოაშოროთ რუკიდან.

მაგალითი: თქვენ განათავსეთ თავდაცვითი ბანერი მე-6 რაუნდზე, რომელიც უნდა მოაშოროთ რუკიდან, თვენი სვლის დასაწყისში მე-8 რაუნდზე.



ბარიერი

ბარიერი არის 5 უჯრაზე განთავსებული თავდაცვის მექანიზმი, რომელიც ბლოკავს მოძრაობას და მოწინააღმდეგეს არცერთი კარტით არ შეუძლია თქვენი დამიზნება, გარდა იმ შემთხვევისა თუ მას არ აქვს მკაფიო ხედი. ბარიერის ეფექტი არ მოქმედებს გმირების უნიკალურ ძალებზე.

მკაფიო ხედი: მოწინააღმდეგეს აქვს მკაფიო ხედი, როდესაც ბარიერი არ ბლოკავს სწორ ხაზს თქვენსა და მოწინააღმდეგეს შორის.

მკაფიო ხედი



არა მკაფიო ხედი



კარტის გამოყენება: კარტის გამოყენებისას, თქვენ განათავსებთ შესაბამის ბანერს რუკაზე, თქვენს გვერდით (1 მანძილზე).





ელვის ბურთი

“Ball Lightning”-ი არის 1 უჯრაზე განთავსებული თავდაცვის მექანიზმი. თუ მოწინააღმდეგე დაასრულებს სვლას ბანერიდან სამი მანძილის ფარგლებში, ის დაზიანდება 35 სიცოცხლის ქულით.

კარტის გამოყენება: კარტის გამოყენებისას, თქვენ განათავსებთ შესაბამის ბანერს რუკაზე, თქვენს გვერდით (1 უჯრაზე).



ხის პლატფორმა

“Tree Platform”-ი არის 1 უჯრაზე განთავსებული თავდაცვის მექანიზმი. როცა მტერი გესვრით “Tree Platform”-ზე, თითოეული კამათლის ყველა ერთეული მცირდება 1-ით. “Tree Platform”-ი ეფექტურია მხოლოდ იარაღის კარტების წინააღმდეგ.

მაგალითი: თქვენ დგახართ “Tree Platform”-ზე და მტერი გესვრით „Lynx“-იდან. ის აგორებს 5-ს, 1-ს და 3-ს. როდესაც ჩვეულებრივ თქვენ დაითვლიდით გაგორებული რიცხვების ჯამს $5+1+3=9$, ამ შემთხვევაში თქვენ უნდა შეამციროთ თითოეული ამოსული რიცხვი ერთი ერთეულით $4+0+2=6$, ამგვარად სრული მიყენებული დაზიანება იქნებოდა $6 \times 3=18$.

კარტის გამოყენება: კარტის გამოყენებისას, თქვენ განათავსებთ შესაბამის ბანერს რუკაზე, თქვენი გმირის ფიგურის ქვეშ. თუ თქვენ დატოვებთ „Tree Platform“-ს, სხვა მოთამაშეს შეუძლია თქვენი ადგილის დაკავება და კარტის ყველა თვისება მიენიჭება იმ მოთამაშეს.



ჯადოსნური ველი

“Magic Field”-ი არის ერთ უჯრაზე განთავსებული თავდაცვის მექანიზმი. თუ თქვენ დგახართ „Magic Field“-ში, ყველანაირი მიღებული დაზიანების ოდენობა ნახევრდება, გარდა გმირის უნიკალური ძალისა.

კარტის გამოყენება: კარტის გამოყენებისას, თქვენ განათავსებთ შესაბამის ბანერს რუკაზე, თქვენი გმირის ფიგურის ქვეშ. თუ თქვენ დატოვებთ „Magic Field“-ს, სხვა მოთამაშეს შეუძლია თქვენი ადგილის დაკავება და კარტის ყველა თვისება მიენიჭება იმ მოთამაშეს.



სატყორცნი კარტები

სატყორცნი კარტები გაძლევთ დამატებით შესაძლებლობებს ბრძოლაში. თქვენ შეგიძლიათ მხოლოდ ერთი სატყორცნი კარტის გამოყენება თქვენს სვლაზე. თქვენ იყენებთ სატყორცნი კარტს, მოძრაობის დასრულების შემდეგ.



ცეცხლოვანი ბურთი

თუ გადაწყვეტთ “Flame Bulb”-ის გამოყენებას, თქვენ უნდა დაასრულოთ მოქმედება მოწინააღმდეგისგან ზუსტად 2 მანძილზე. იმისთვის რომ მიზანს გაართყათ, ორ კამათელზე გასაგორებელი საჭირო რიცხვი უნდა იყოს მინიმუმ 9, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ აცილებთ მიზანს. ყველა მოწინააღმდეგე, რომელიც დგას თქვენი სამიზნის გვერდით (1 მანძილზე) ასევე იღებს იგივე ოდენობის დაზიანებას 40 სიცოცხლის ქულით.



ჯადოსნური შუბი

თუ გადაწყვეტთ “Magic Spear”-ის გამოყენებას, თქვენ უნდა დაასრულოთ თქვენი მოძრაობა მოწინააღმდეგისგან 6 მანძილის ფარგლებში. „Magic Spear“-ის ტყორცნისას, 1 კამათლით გაგორებული რიცხვი უნდა იყოს ზუსტად თქვენსა და სამიზნეს შორის არსებული მანძილის ტოლი. “Magic Spear” -ს აქვს ფიქსირებული დაზიანება, 60 სიცოცხლის ქულით.

მაგალითად: თქვენ იყენებთ “Magic Spear”-ს მტრის წინააღმდეგ, დგახართ 4 მანძილზე. იმისთვის, რომ გაართყათ მიზანს, 1 კამათლით უნდა გააგოროთ ზუსტად 4-იანი, წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ აცილებთ მიზანს.



NTT ბურთი

თუ გადაწყვეტთ „NTT Bulb“-ის გამოყენებას, თქვენ უნდა დაასრულოთ თქვენი მოძრაობა მოწინააღმდეგისგან 3 მანძილის ფარგლებში. „NTT Bulb“-ის ტყორცნისას, მოწინააღმდეგემ, საკუთარი გმირის დაფაზე, პირქვე უნდა გადააბრუნოს იარაღის კარტები, რაც ნიშნავს, რომ ის უძლურია გამოიყენოს იარაღები სანამ არ გადატენის მათ. „NTT Bulb“-ით მხოლოდ ერთი მოწინააღმდეგის დამიზნება შეგიძლიათ.



კვამლის ბურთი

კარტის გამოყენებისას თქვენ განათავსებთ შესაბამის ბანერს რუკაზე თქვენი გმირის ფიგურის ქვეშ. ბანერის განთავსება შესაძლებელია მხოლოდ თავისუფალ უჯრაზე. თუ თქვენ ხართ „Smoke Bulb“-ის ეფექტის ქვეშ, მოწინააღმდეგეებს არ აქვთ უფლება, რომ გესროლონ ნებისმიერი იარაღიდან. “Smoke Bulb”-ის ბანერი რუკაზე რჩება 2 რაუნდის განმავლობაში, რის შემდეგაც ის უნდა მოაშოროთ რუკიდან. თუ გადაწყვეტთ სროლას ან გადაადგილებას, სანამ კვამლის ბურთის ეფექტის ქვეშ ხართ, მაშინ ეფექტი ქრება.

მაგალითად: თქვენ განათავსებთ თავდაცვითი ბანერი მე-11 რაუნდზე, რომელიც უნდა მოაშოროთ რუკიდან, თვენი სვლის დასაწყისში მე-13 რაუნდზე.



ჯავშნის კარტები

თამაშში არის ორი განსხვავებული ჯავშნის კარტი: ჩაფხუტი და თავდაცვის პერანგი.. ჯავშნის კარტები გამოიყენება, როდესაც თქვენ იღებთ დაზიანებას მოწინააღმდეგისგან.



ჯავშნის კარტები ბლოკავენ ყველა შემომავალ დაზიანებას, გარდა გმირების უნიკალური ძალებისა. ჩაფხუტი ბლოკავს 10 სიცოცხლის ქულის შემომავალ დაზიანებას, ხოლო თავდაცვის პერანგი ბლოკავს 20 სიცოცხლის ქულის შემომავალ დაზიანებას. მას შემდეგ, რაც ჯავშნის კარტები დაბლოკავს შემომავალ დაზიანებას, თქვენ უნდა მოაშოროთ ის გმირის დაფიდან. იმ შემთხვევაში, თუ შემომავალი დაზიანება არის კარტის ეფექტზე ნაკლები, თქვენ მაინც უნდა მოიშოროთ ის. თუ სროლის ზიანი არის ნაკლები ვიდრე ჯავშნის ბარათის მაქსიმალური ეფექტი, თქვენ მაინც აგდებთ მას. თუ თქვენ ხართ აღჭურვილი ორივე ჯავშნის კარტით და მათგან ერთ-ერთის ეფექტი საკმარისია, რომ შთანთქოს მთლიანი შემომავალი დაზიანება, მხოლოდ ის კარტი უნდა მოაშოროთ.

მაგალითი: თქვენ ხართ აღჭურვილი, როგორც ჩაფხუტით ასევე თავდაცვის პერანგით.

სიტუაცია 1. შემომავალი დაზიანება - 7, იშორებთ ჩაფხუტს, მიღებული დაზიანება 0.

სიტუაცია 2. შემომავალი დაზიანება 18, იშორებთ თავდაცვის პერანგს, მიღებული დაზიანება 0.

სიტუაცია 3. შემომავალი დაზიანება 23, იშორებთ ჩაფხუტსა და თავდაცვის პერანგს, მიღებული დაზიანება 0.

სიტუაცია 4. შემომავალი დაზიანება 50, იშორებთ ჩაფხუტსა და თავდაცვის პერანგს, მიღებული დაზიანება 20.

“Consumable”-კარტები

არსებობს სამი ჯგუფის „Consumable“ კარტები: სიცოცხლის შევსების კარტები, მოძრაობის კარტები და იარაღის გამაძლიერებელი კარტები. ასევე არის ერთი უნიკალური „consumable“ კარტი, სახელად „Ammo Bag“. თითოეული ჯგუფის სიმბოლო, ნაჩვენებია „consumable“ კარტების მარცხენა მხარეს. სიცოცხლის შევსების კარტები და „Ammo Bag“-ი გამოიყენება კამათლის გაგორების წინ, მოძრაობის კარტები გამოიყენება კამათლის გაგორების შემდეგ და იარაღის გამაძლიერებელი კარტები გამოიყენება იარაღიდან სროლის წინ. მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს მხოლოდ ერთი „consumable“ კარტი თავის სვლაზე.



- 1 სიცოცხლის შევსების კარტის სიმბოლო
- 2 იარაღის გამაძლიერებელი კარტის სიმბოლო
- 3 მოძრაობის კარტის სიმბოლო

სიცოცხლის შევსების კარტები

სიცოცხლის შევსების კარტები გამოიყენება თქვენი სიცოცხლის აღსადგენად. თამაშში არის 3 სიცოცხლის შევსების კარტი:



პატარა სამკურნალო სასმელი ავსებს 20 სიცოცხლის ქულას.



საშუალო სამკურნალო სასმელი ავსებს 50 სიცოცხლის ქულას



დიდი სამკურნალო სასმელი ავსებს სიცოცხლის ქულას მაქსიმუმამდე

მომრაობის კარტები

მომრაობის კარტები გიზრდით რუკაზე გადაადგილების ვარიანტებს.



ცული აძლევს მოთამაშეს საშუალებას, რომ გადაკვეთოს ტყე მოძრაობის ჯარიმის გარეშე



ნავი აძლევს მოთამაშეს საშუალებას, რომ გადაკვეთოს წყალი მოძრაობის ჯარიმის გარეშე



თოკი აძლევს მოთამაშეს საშუალებას, რომ გადაკვეთოს მთა მოძრაობის ჯარიმის გარეშე



კომპასი ხსნის დიაგონალზე მოძრაობის შეზღუდვას



ადრენალინი აორმაგებს კამათელზე გაგორებული მოძრაობის რიცხვების რაოდენობას.



ტელეპორტი აძლევს მოთამაშეს საშუალებას, რომ ჰორიზონტალურად ან ვერტიკალურად გადახტეს რუკის ნებისმიერი 8 უჯრის ფარგლებში. ამ ბარათის გამოყენების შემდეგ, თქვენ აგრძელებთ მოძრაობას კამათელზე გაგორებული რიცხვის მიხედვით (ან შეგიძლიათ გამოტოვოთ მოძრაობა, გამოტოვების წესის გამოყენებით). თქვენ გაქვთ საშუალება გადახტეთ, მხოლოდ თავისუფალ უჯრაზე (იხილეთ გვერდი 21).

იარაღის გამამდიერებელი კარტები

იარაღის გამამდიერებელი კარტი აუმჯობესებს თქვენს იარაღს. თითოეულ იარაღის ჯგუფს აქვს თავისი იარაღის გამამდიერებელი კარტი. თამაშში არის 4 იარაღის გამამდიერებელი კარტი.



იარაღის ჯგუფი: „Six Shooters“

ამ ჯგუფის იარაღის გასროლისას, თქვენ გემატებათ ერთი კამათელი გასაგორებლად



იარაღის ჯგუფი: „Strikers“

კამათლის გაგორების შემდეგ, თქვენ გაქვთ საშუალება გამოცვალოთ ნებისმიერი არასასურველი კამათელი და ხელახლა გააგოროთ ის (თქვენ შეგიძლიათ ნებისმიერი ოდენობის კამათლის გამოცვლა).



იარაღის ჯგუფი: „Massive weapons“

თუ თქვენ ააცილებთ მიზანს პირველ ჯერზე, თქვენ გაქვთ უფლება ხელახლა გააგოროთ კამათელი.



იარაღის ჯგუფი: „SCOUTS“

იმისთვის რომ გაართყათ სამიზნეს, მინიმალური საჭირო გასაგორებელი რიცხვი მცირდება 2-ით.

ტყვია-წამლის ჩანთა



ტყვია-წამლის ჩანთის გამოყენებისას, ყველა იარაღის კარტი ავტომატურად იტენება.

ზიანის მიყენება

არსებობს მოწინააღმდეგის დაზიანების სამი გზა : იარაღებით, სატყორცნებით და გმირის უნიკალური ძალებით. როცა თქვენ წარმატებით დააზიანებთ თქვენს მოწინააღმდეგეს, სიცოცხლის ქულები მცირდება მიყენებული დაზიანების შესაბამისად, სანისშნე ისრის გადაადგილებით.

იარაღები - იმისთვის, რომ მოწინააღმდეგე დააზიანოთ, ის უნდა იდგეს იმ მანძილის ფარგლებში, რომელიც ნაჩვენებია თქვენს იარაღის კარტზე. იხილეთ იარაღის კარტის ინსტრუქცია, იმისთვის რომ მიიღოთ ინფორმაცია სასროლი კარტის დაზიანების უნარზე. თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ მხოლოდ ერთი იარაღის კარტი თქვენს სვლაზე.

სატყორცნი - არსებობს ორი სატყორცნი კარტი, რომელიც აყენებს დაზიანებას: ფეთქებადი ბურთი და ჯადოსნური შუბი. იმისთვის, რომ მოწინააღმდეგე დააზიანოთ, ის უნდა იდგეს იმ მანძილის ფარგლებში, რომელიც ნაჩვენებია თქვენს იარაღის კარტზე. იხილეთ სატყორცნი კარტის ინსტრუქცია (გვერდი 23), იმისთვის რომ მიიღოთ ინფორმაცია სატყორცნი კარტის დაზიანების უნარზე. თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ მხოლოდ ერთი სატყორცნი კარტი თქვენს სვლაზე. სატყორცნი კარტის გამოყენების შემდეგ, თქვენ ის უნდა მოიშოროთ.

უნიკალური ძალები - ზოგიერთ გმირს გააჩნია უნიკალური ძალები, რომლებიც აყენებენ მოწინააღმდეგეს სხვადასხვა სახის დაზიანებას. იმისთვის, რომ მიაყენოთ დაზიანება თქვენი უნიკალური ძალით მოწინააღმდეგე უნდა იდგეს მანძილის ფარგლებში. იხილეთ უნიკალური ძალების ინსტრუქცია, იმისთვის რომ მიიღოთ ინფორმაცია გმირის უნიკალური ძალით დაზიანების უნარზე. (იხ. გვერდი 12-13)

გადატენვა

იარაღის კარტის გამოყენების შემდეგ, თქვენ ის პირქვე უნდა გადააბრუნოთ. თქვენ ვერ შეძლებთ ამ იარაღის კარტის გამოყენებას სანამ არ გადატენით მას. გადატენვა არის ძირითადი მოქმედება, რომელიც საშუალებას გაძლევთ გადატენოთ ორივე იარაღი ერთ სვლაზე. გადატენვა არის სროლისა და ზურგანთის მართვის ალტერნატიული მოქმედება.

მოწინააღმდეგის თამაშიდან გამოთიშვა

მოთამაშე ეთიშება თამაშს, როცა მისი სიცოცხლის ქულა ეცემა ნულზე. დამარცხებული მოთამაშე საკუთარი გმირის დაფაზე არსებულ ყველა კარტს, დამატებითი სკივრის ჩათვლით, გადასცემს მოწინააღმდეგეს, რომელმაც ის გამოთიშა თამაშიდან. თუ მოთამაშის სიცოცხლე ნულდება არააქტიური ზონის ზემოქმედებით, ის ეთიშება თამაშს, ხოლო მის დაფაზე არსებული ბარათები თამაშიდან შორდება .

წყვილებში თამაში

თამაში შესაძლებელია წყვილებშიც. იმისთვის რომ ითამაშოთ წყვილებში აუცილებელია მოთამაშეთა ლუწი რაოდენობა. თამაშის დაწყებამდე, თანაგუნდელები უნდა დასხდნენ ერთმანეთის მოპირდაპირედ, ორივე მხარეს ერთი და იგივე რაოდენობის მოწინააღმდეგეებით.



გუნდის წევრები იწყებენ თამაშს ერთი სექტორიდან. გუნდის საწყისი სექტორის გასარკვევად, გუნდის მხოლოდ ერთმა წევრმა უნდა გააგროოს 20-გვერდა კამათელი.

კარტებით ვაჭრობა

იმისთვის რომ ივაჭროთ ერთმანეთში, გუნდის ერთმა წევრმა უნდა დაასრულოს მოძრაობა გუნდის მეორე წევრის გვერდით (1 მანძილზე). თანაგუნდელებს შეუძლიათ გაცვალონ ნებისმიერი ნივთი გმირის დაფიდან (დამატებითი სკივრის ჩათვლით). ორივე მხარე თანაბრად მონაწილეობს ვაჭრობაში მიუხედავად იმისა თუ ვინ წამოიწყო ვაჭრობა. ვაჭრობა შესაძლებელია იყოს ცალ-მხრივი ან ორ-მხრივი, კარტების გაცვლის რაოდენობა არ არის შეზღუდული. ვაჭრობისას მოთამაშეებს არ შეუძლიათ კარტების მოშორება. ვაჭრობის დასრულების შემდეგ თქვენ ასრულებთ სვლას.

თანაგუნდელის გაცოცხლება

წყვილებში თამაშისას, თუ ერთი თანაგუნდელი გამოეთიშა თამაშს, ის დებს მისი გმირის ბანერს უჯრაზე, რომელზეც ის ბოლოს იდგა. გამოთიშული მოთამაშის ბანერი ითვლება თავისუფალ ადგილად. იმისთვის რომ გააცოცხლოთ გამოთიშული თანაგუნდელი, მოთამაშემ უნდა დაასრულოს მოძრაობა მისი ბანერის გვერდით (1- მანძილზე) და გამოიყენოს სიცოცხლის შევსების კარტი სიცოცხლის შევსების კარტის გაცოცხლებისთვის გამოყენება ითვლება „consumables“ კარტის გამოყენებად). მოთამაშის გაცოცხლების შემთხვევაში, თუ გმირის ბანერის უჯრა არ არის თავისუფალი, განათავსეთ გმირის ფიგურა უახლოეს თავისუფალ უჯრაზე. გაცოცხლებული თანაგუნდელის სიცოცხლის ქულები იგივეა რაც სიცოცხლის შევსების კარტის ეფექტი. გაცოცხლებული მოთამაშის გმირის დაფა არის ცარიელი და მისი უნიკალური ძალის უკუთვლა არის საწყის წერტილზე. თანაგუნდელის გაცოცხლების შემდეგ, თქვენ შეგიძლიათ ივაჭროთ მასთან. თანაგუნდელის გაცოცხლების შემთხვევაში თქვენ არ შეგიძლიათ გამოიყენოთ ძირითადი მოქმედება.

უნიკალური ძალები წყვილთა თამაშისას

ზოგიერთი გმირის უნიკალური ძალა ასევე გამოიყენება მის თანაგუნდელებზე.

- ◆ **მედეა** - უნიკალური ძალა „განკურნება“
ფეექტი: მედეა კურნავს ორივეს, თავის თავსაც და თანაგუნდელებსაც 20 სიცოცხლის ქულით (მაქსიმუმ 100 სიცოცხლის ქულამდე) 3- მანძილის ფარგლებში.
- ◆ **კრუბერი** - უნიკალური ძალა „გამჭოლი მზერა“
ფეექტი: კრუბერს ასევე შეუძლია ადგილის გაცვლა თანაგუნდელებთან.
- ◆ **ებუე** - უნიკალური ძალა „ჰიპნოზი“
ფეექტი: ებუეს ასევე შეუძლია თანაგუნდელის მიზიდვა და მისი ფიგურის გვერდზე განთავსება
- ◆ **ვარასი** - უნიკალური ძალა „მოპარვა“
ფეექტი: ვარასს ასევე შეუძლია მისი უნიკალური ძალის გამოყენება თანაგუნდელებზეც.
- ◆ **ოქტორი** - უნიკალური ძალა „იმიტაცია“
ფეექტი: ოქტორს არ შეუძლია გამოიყენოს მისი უნიკალური ძალა მის თანაგუნდელებზე.

დამატებითი წესები

- ◆ მაშინაც კი, როდესაც მოთამაშეს აქვს ერთ დამატებით სკივრზე მეტი მას მაინც მხოლოდ ერთი დამატებითი სკივრის გამოყენება შეუძლია თავის სვლაზე.
- ◆ თქვენ არ შეგიძლიათ ნისლისა და თავდაცვის მექანიზმების ბანერების განთავსება ერთსა და იმავე უჯრაზე.
- ◆ თუ ჯადოსნურ ველზე მიღებული დაზიანების რიცხვი არის კენტი, გამოაკელით 1 და გაყავით ის 2 ზე. მაგალითი: მოწინააღმდეგე დგას ჯადოსნურ ველში და თქვენ მიაყენეთ 23 დაზიანება, შესაბამისად სრული დაზიანება არის $(23-1) : 2 = 11$
- ◆ ებუეს არ შეუძლია მოწინააღმდეგის გაყვანა აქტიური ზონიდან და თანაგუნდელის სკივრზე განთავსება.
- ◆ თუ თქვენ იყენებთ „Dobergun“-ის განსაკუთრებულ უნარს არააქტიურ ზონაში, თქვენ არ მიიღებთ „ზონის ჯარიმას“.
- ◆ თუ თქვენ იყენებთ ტელეპორტს, არააქტიურ ზონაში გადასახტომად, თქვენ დაჯარიმდებით დაზიანების იგივე ოდენობით, როგორც დაზიანდებოდით არააქტიური ზონის ერთი უჯრის გადაკვეთისას.
- ◆ თუ თქვენ „Breathhold“-ით გაარტყამთ თქვენს მოწინააღმდეგეს მისი ჯავშანის კარტები იგნორირებულია, შესაბამისად მოწინააღმდეგე არ იშორებს ჯავშანის კარტებს.
- ◆ თუ თქვენ „Breathhold“-ით გამოთიშავთ თამაშიდან მოწინააღმდეგეს და თუ მას აქვს ჯავშანის კარტები გმირის დაფაზე, მაშინ ეს კარტები გადმოდის თქვენი გმირის დაფაზე.