

Мероприятие с огромным количеством различных испытаний, которые помогут обзавестись приятными знакомствами. Студенты полета. Никогда не знаешь, ожидать от этой карты. Развигрывается на поле, чего совершает случайно - вие (увеличение и энергии, уверенность).



Данил Агафонов

**Саппорт**



Трои  
Никита

2

4

Perfecto

Помощь на века

(2)

буду шутить телепатически. Если  
идет приходить что-то смешное, то  
это был я



Саппорт



**Ксения Лелюх** \*



**Денис  
Федоров\***

Обожаю язык, этот язык с...

# БАЛДЕЖНЫЕ БИТВЫ

# КНИГА ИГРОКА



Дарья  
Кучер\*



Хиллер



**Щитовик**



Саппо

Именно здесь ты почувствуешь себя, как дома. Самое комфортное и волшебное мероприятие четвертого профбюро - Мансарда. И разыгрывается на поле и остаётся на нём до конца игры. В конце каждого раунда позволяет игроку собрать неиспользованные единицы энергии (до 3 штук) и привлечь их в начале следующего раунда.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Вводное слово	3
Правила игры	4-11
Использование бота	12-15
Карточки и способности	16-47
Рабочая группа	48



# **ВВОДНОЕ СЛОВО**

Дорогие первокурсники!

Поздравляем вас с началом нового этапа в вашей жизни - студенчества!

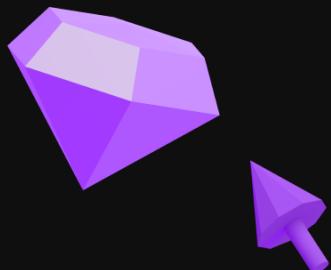
Вы стали частью Балдежного Четвертого института, и теперь мы, активисты, рады стать для вас проводниками в это увлекательное путешествие!

Представляем вашему вниманию Балдежные Битвы - игра, которая познакомит каждого первокурсника с активом нашего профбюро и подарит незабываемые эмоции!

Посещайте мероприятия, проявляйте активность и копите персонажей для совместной игры в компании ваших друзей! Чем больше вам удастся получить карточек с активистами, тем интереснее будут становиться скучные пары и перерывы :)

Навеки ваш,

Балдежный четвертый



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Карты Персонажей

У каждого персонажа в игре существует своя карточка, на которой написана вся информация о данном герое: навык, ульта, пассивный навык, количество нужной для навыка/ульты энергии, нужное для ульты количество навыков и урон.

У каждого персонажа 10hp (если нет случая, когда кто-либо увеличивает максимальное количество hp). Всего подобных карт в игре 28, и каждая принадлежит одному из 4 классов: дамагер, саппорт, хиллер и щитовик. В зависимости от класса персонаж выполняет в команде разные функции, например, нанесение урона либо лечение союзников.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Способности

- \***Навык** – способность персонажа, требующая только определённого количества энергии. После использования навыка персонаж получает 1 единицу навыка, при помощи которой используется ульта.
- \***Ульта** – способность персонажа, требующая определённого количества энергии и единиц навыка. После использования ульты единицы навыка персонажа обнуляются.
- \***Пассивный навык** – способность персонажа, которая работает на протяжении всей игры либо под каким-то условием. Пассивные навыки не требуют энергии для своего использования.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Карты Подмоги

Карты подмоги – дополнительные карты в колоде, которые различными способами помогают достичь победы. В игре также существует 4 различных карты подмоги, которые делятся на 2 типа: постоянные и периодические. Постоянные разыгрываются 1 раз, после чего находятся на поле игры до её конца. Периодические разыгрываются несколько раз за игру, но между розыгрышами таких карт должно пройти определённое время.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Подготовка к игре

Перед началом игры игрокам нужно выбрать 3 карты персонажа, которые будут участвовать в битве, а также до 2-ух карт подмоги.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Начало игры

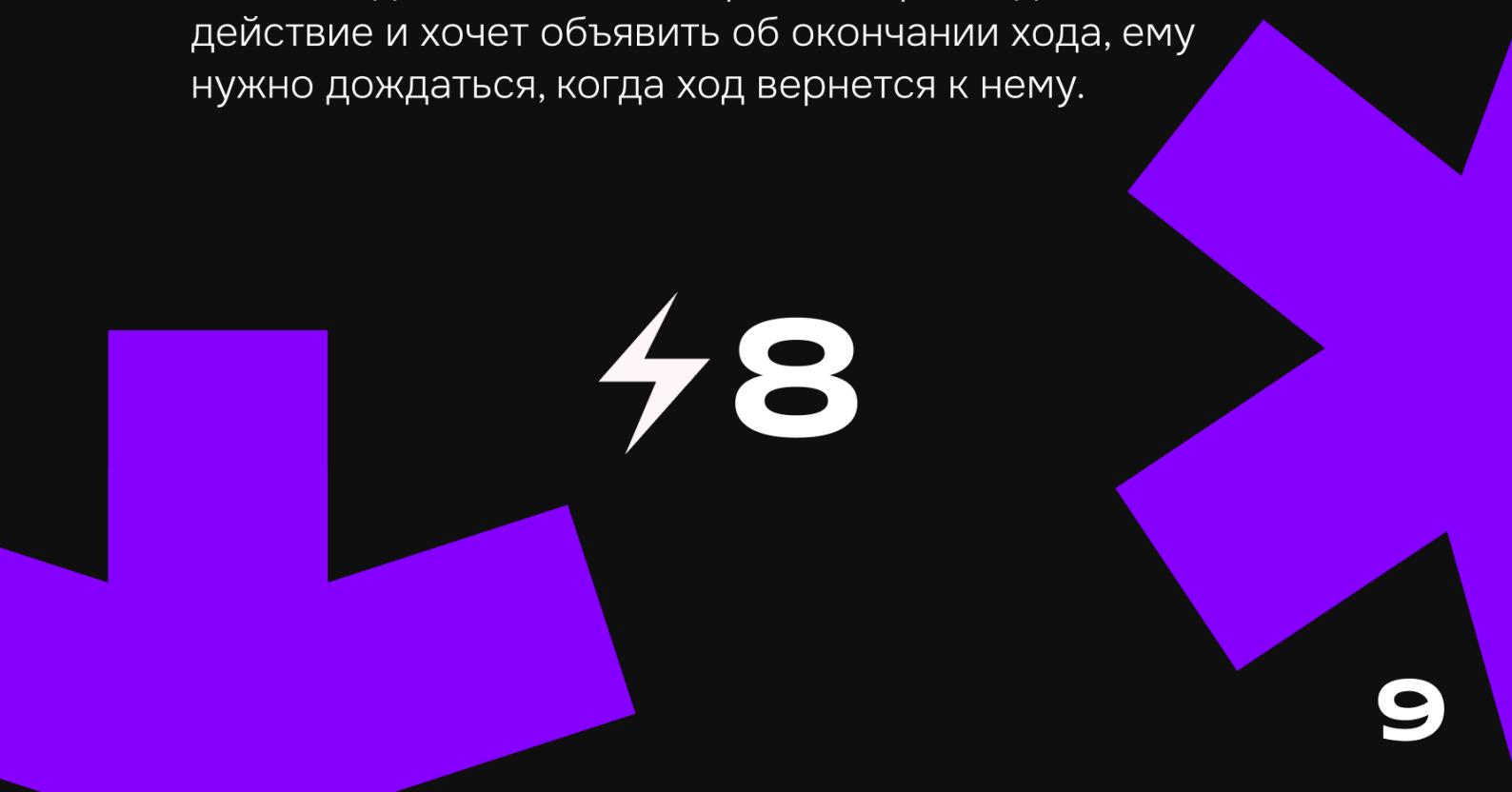
В самом начале игры оба игрока должны выложить перед собой выбранные карточки персонажей и выдвинуть одну из них вперёд, так обозначается активная карта (Активная карта – это карта персонажа, которая будет совершать атаку, а также получать урон от атаки противника. Во время игры активную карту можно менять). Далее игроки между собой решают, кто будет первым совершать ход, после чего начинается раунд.



# **ПРАВИЛА ИГРЫ**

## **Раунд**

Раунд всегда начинается с того, что оба игрока получают по 8 единиц энергии на свои действия. Действия в игре также делятся на 2 типа: быстрые и долгие. К быстрым действиям относится розыгрыш карт подмоги и после подобного ход остается за игроком. К долгим действиям относятся смена активного персонажа, использование навыка/ульты, после этого ход переходит противнику. Когда у одного из игроков заканчивается энергия либо игрок не собирается дальше делать действия, он объявляет об окончании своего хода (если у противника в этот момент хватает энергии для дальнейшего совершения действий, то он может продолжать до тех пор, пока его энергия не закончится либо он не захочет совершать действия). Игрок, который первый объявил об окончании своего хода, будет ходить первым в следующий раунд. ВАЖНО: игрок может объявить об окончании своего хода только в свой ход, то есть, если игрок совершил долгое действие и хочет объявить об окончании хода, ему нужно дождаться, когда ход вернется к нему.

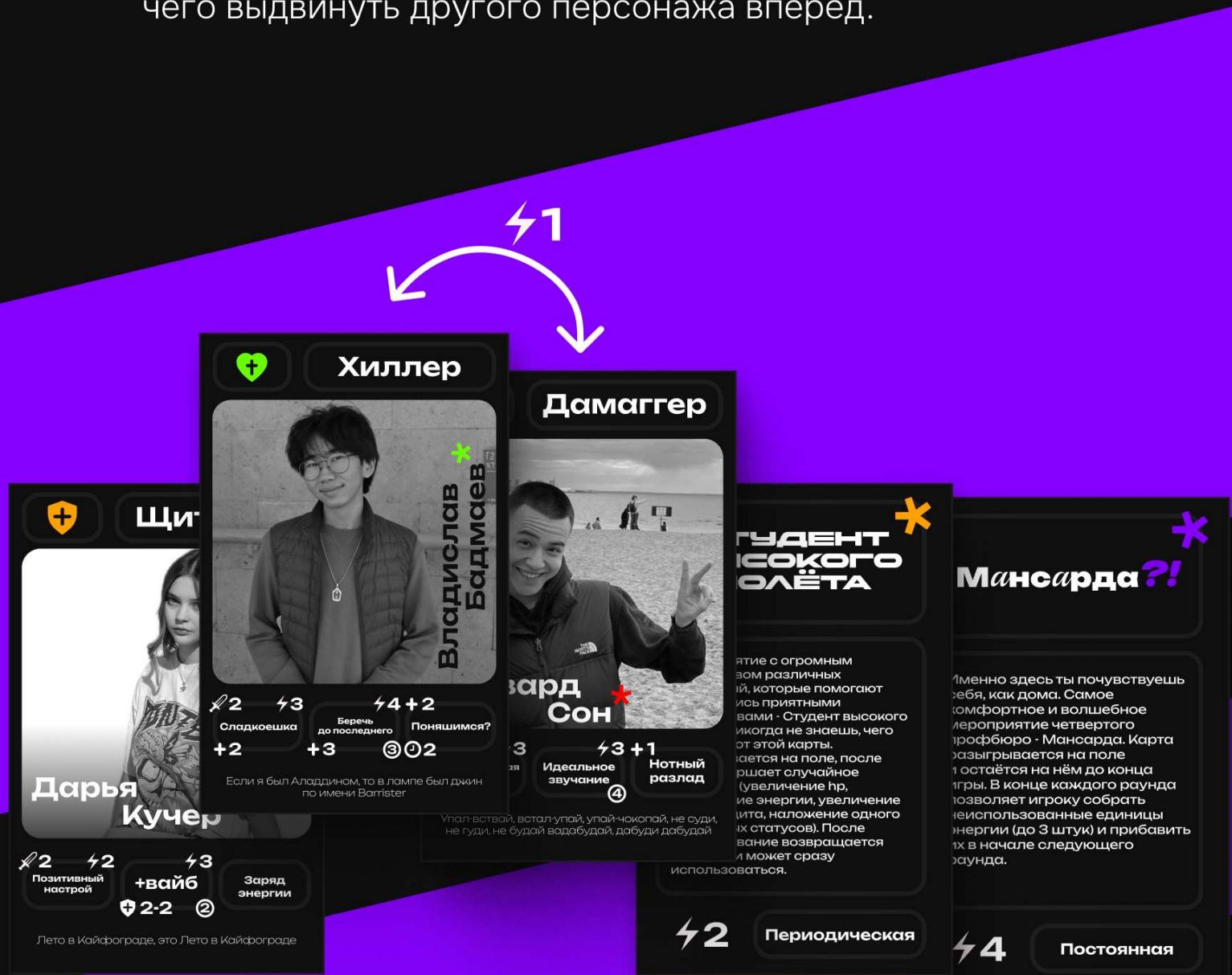


**8**

# **ПРАВИЛА ИГРЫ**

## **Смена активного персонажа**

Смена активного персонажа в игре считается долгим действием, если нет карт, которые делают данное действие быстрым. Для того, чтобы поменять активного персонажа, нужно заплатить 1 единицу энергии, после чего выдвинуть другого персонажа вперёд.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Смерть персонажа

Когда у персонажа не остаётся hp, он считается мёртвым, после чего его карточка переворачивается и выбирается другой активный персонаж (выбор активного персонажа в данной ситуации считается быстрым действием, а не долгим).

Игра заканчивается, когда у одного игрока все персонажи мертвы.



# ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ БОТОМ

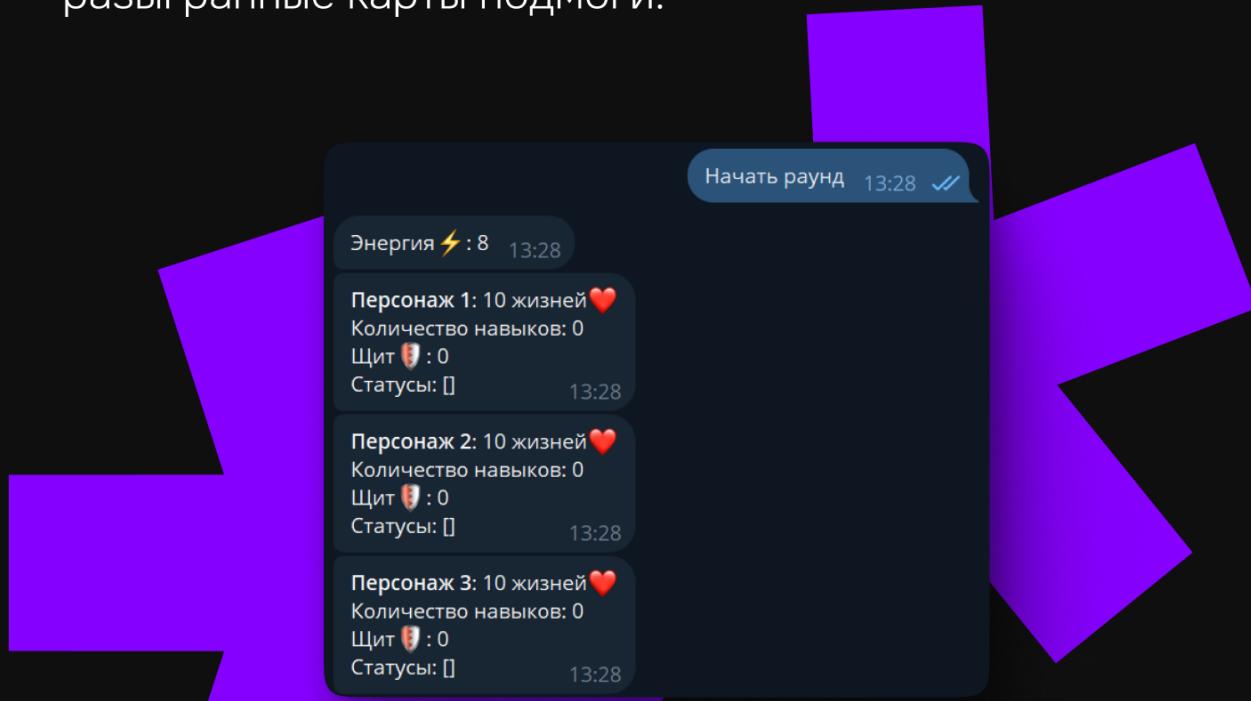
Данный бот создан для упрощения контроля показателейвой команды, при желании игру можно проводить без бота, но это не рекомендуется.

При запуске бота вам будут высланы правила игры, к которым вы всегда можете обратиться.

В начале каждой вашей игры бот будет узнавать:

1. Какое количество hp у ваших персонажей
2. Сколько очков навыков им требуется для использования ульты.

После введения этих данных бот будет отображать вам главное меню и все данные вашей команды: hp каждого персонажа, энергия команды, щиты героев, статусы и разыгранные карты подмоги.



# ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ БОТОМ

## Разделы

### \*Раздел «hp»

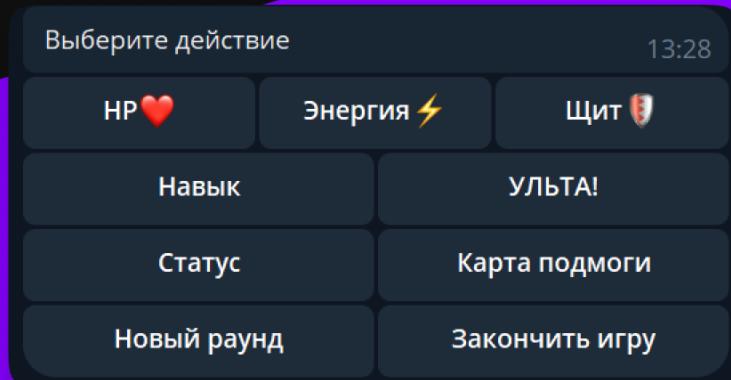
В данном разделе вы можете выбрать персонажа из вашей команды, который приобрёл либо потерял hp в игре и сделать требуемое действие.

### \*Раздел «Энергия»

В разделе «энергия» вам нужно будет прибавить и отнять энергию в соответствии с вашими действиями в игре (многие статусы не отнимают автоматически энергию, поэтому следует внимательно смотреть за её расходом).

### \*Раздел «Щит»

Выбрав «щит», вы сможете добавить либо убавить единицы щита вашим героям, работает по такому же принципу, как и «hp».



# **ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ БОТОМ**

## **Разделы**

### **\*Раздел «Навык»**

Раздел «навык» позволяет вам выбрать персонажа и энергию, требуемую для использования навыка, после использования навыка бот автоматически зачтет вашему герою очко навыка.

#### **ВАЖНО:**

Если вы используете навык больше раз, чем требуется для ульты, то бот автоматически перестанет прибавлять вам очки навыков и остановится на значении, требуемом для ульты.

### **\*Раздел «Ульта»**

В разделе «ульта» вы сможете использовать свою ульту, работает по такому же принципу, что и «навык».

### **\*Раздел «Статус»**

Раздел «статус» отвечает за эффекты, наложенные на ВАШУ команду (исключение статус «токс» - он может быть наложен и на вас, и вами), для использования нужно только выбрать статус, который противник либо вы наложили на своего персонажа/команду.

### **\*Раздел «Карта подмоги»**

Раздел «карта подмоги» отвечает за дополнительные игровые карты, чтобы их разыграть, нужно просто выбрать нужную карту, далее бот либо будет вам напоминать, что делает разыгранная карта, либо разыграет карту и уведомит об этом.



# ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ БОТОМ

Помните, что все, что вы делаете в боте, касается **ТОЛЬКО ВАШЕЙ КОМАНДЫ**, вы контролируете свое hp, энергию и щит, сами используете навыки и ульты и накладываете статусы на свою команду.

Спасибо за ознакомление с правилами пользования ботом, приятной игры:



# САППОРТЫ

## Ксения Лелюх

### Навык:

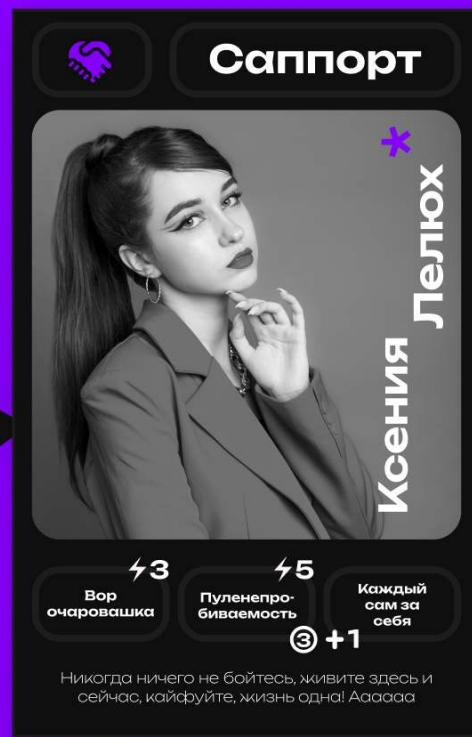
Очаровывает игроков, после чего ворует навык любого персонажа на поле и использует его.

### Ульта:

Накладывает на всю свою команду статус **барьер**, первая атака по персонажам не сносит им hp, но барьер разрушается, после чего персонажа снова можно атаковать.

### Пассивная способность:

При потере любого количества hp самостоятельно восстанавливает себе 1 hp.



# САППОРТЫ

Влад Лайхтман

## Навык:

Подсаживает противника на правильное питание, следующий эффект навыка противника снижен на 50%. Если навык противника имеет нечетное число в описании, то после использования навыка, оно округляется в большую сторону.

## Ульта:

Забирает противника на силовую тренировку, жертва изнеможена, теряет 3hp и не может совершать действия до конца раунда.

## Примечание:

При использовании правильного питания на противниках, навыки которых совершают 2 действия (хилл+атака, щит+атака и тп), персонаж ослабляет эффект каждого действия. Также, если вы играете против этого персонажа, активируйте статус модный приговор сразу в начале игры.

## Пассивная способность:

Очаровывает противника своим образом раз в 3 раунда, не давая использовать навык.



# САППОРТЫ

## Диана Плыгун

### Навык:

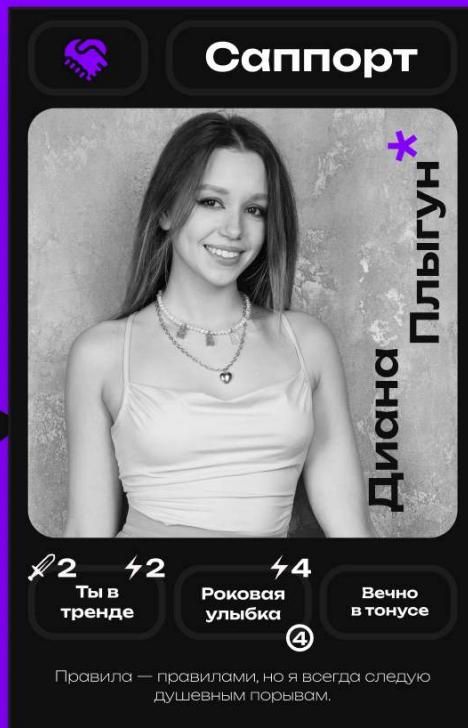
Заставляет снимать противника тренды, из-за чего он от усталости теряет 2hp.

### Ульта:

Улыбается любому игроку на поле, после чего подчиняет его себе и копирует его ульту.

### Пассивная способность:

При наличии персонажа в команде, смена активного персонажа не тратит энергию.



# САППОРТЫ

Алеся Лопаткова

**Навык:**

Дарит союзнику подарок из Дубая. Союзник получает +1 к основной характеристике, после чего сразу использует любую способность без траты энергии. После этого Алеся остается активной картой.

**Ульта:**

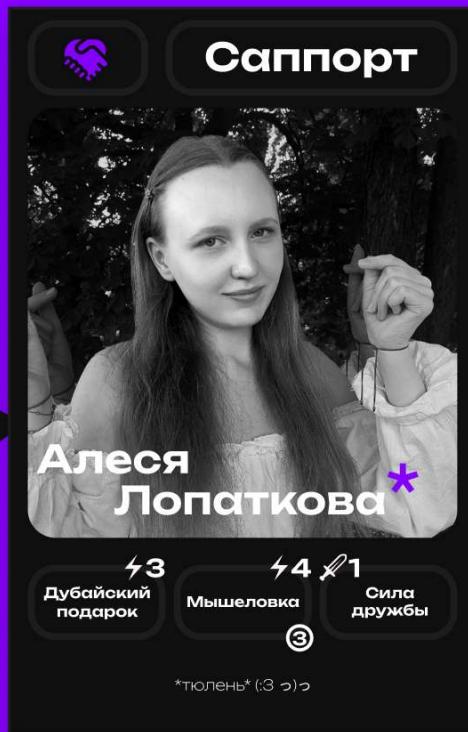
Накладывает на противника статус **крыса**, блокируя все его действия до конца раунда.

**Пассивная способность:**

При наличии карт крысиное трио после использования ульты снимает противнику 1hp.

## В СОСТАВЕ "КРЫСИНОЕ ТРИО"

Основная характеристика - та, которая используется в навыке/ульте героя. Если способность персонажа делает 2 действия сразу(атака+хилл, щит+атака и тп), усиливает ту, что связана с его классом.



# САППОРТЫ

## Никита Трошин

### Навык:

Накладывает на всю команду статус вера, из-за чего союзники до конца раунда сносят на 1hp больше.

### Ульта:

Накладывает на всю вражескую команду статус перфекционизм, перед тем как использовать какую-либо способность соперники проходят тест на идеал, если тест пройден успешно, соперник может нанести атаку, иначе теряет 1hp. Статус снимается, когда команда противника прошла тест на идеал 5 раз.

### Пассивная способность:

В случае смерти персонажа, статус вера накладывается на союзников в начале каждого раунда.



# САППОРТЫ

Роман Аксенов

**Навык:**

Кидает в противника микрофон, снимая 2hp.

**Ульта:**

Заговаривает противника до смерти, после чего тот не может использовать ульту до конца раунда.

**Пассивная способность:**

При наличии персонажа в команде смена персонажа считается быстрым действием.



# САППОРТЫ

## Мария Николаева

### Навык:

Поражает противника своим дизайнерским решением, снимая ему 2hp.

### Ульта:

Накладывает на союзника статус **изыск**, следующая его атака сносит настолько больше урона, сколько энергии стоит атака союзника.

### Пассивная способность:

После использования ульты прибавляет каждому союзнику по 1 очку навыка.



# ДАМАГГЕРЫ

Софья Фефелова

## Навык:

Раздевает противника силой привлекательности. В момент, когда он обезврежен, наносит удар ногой с прыжка, снимая Зhp.

## Ульта:

Зовёт на помощь Мишу Лёвкина. Дуэтом HotProforgs исполняют танец разные, по ходу снося 3hp противнику.

## Пассивная способность:

При использование ульты обливает всю вражескую команду рыжей краской, накладывая статус **рыжая подружка**, который сносит 2hp всем противникам на протяжении 2 раундов.



# ДАМАГГЕРЫ

Денис Кольцов

## Навык:

Кидает в противника модные очки, снимая 2hp.

## Ульта:

Накладывает на противника статус **токс**, который снимает по 2hp в конце 3 раундов.

## Пассивная способность:

Каждый удар статуса токс дает 1 очко навыка для заряда ульты.

## Примечание:

В боте, при использовании статуса токс, будьте внимательны и выбирайте, наложили статус вы или на вас.



# ДАМАГГЕРЫ

Михаил Лёвкин

## Навык:

Кидает в противников бальную туфлю, как бумеранг, нанося 1hp каждому члену вражеской команды.

## Ульта:

В противников летит удар с ноги, активный персонаж теряет 4hp, остальные 2hp.

## Примечание:

Во время озорства сносит на 1hp больше каждого противнику, то есть наносит по 2hp своим навыком.

## Пассивная способность:

После ульты получает озорство, которое позволяет персонажу сразу использовать свой навык и снести всем на 1 hp больше.



# ДАМАГГЕРЫ

Анастасия Чижова

## Навык:

Закатывает рукава и снимает 2hp противнику.

## Ульта:

Брызгает антисептиком в активного противника, снимая ему 3hp. Остальные противники теряют по 2 hp.

## Пассивная способность:

При наличии у игрока статуса крыса сносит противнику на 2hp больше.

## В СОСТАВЕ "КРЫСИНОЕ ТРИО"

При пассивной способности навык наносит 4hp, а ульта 5hp активному герою и 4hp остальным.



# ДАМАГГЕРЫ

Анастасия Сирина

## Навык:

Накладывает на себя статус долги по учёбе: нажимает на кнопку добавить долги и расходует 1 единицу энергии, после чего появляются два рандомных долга. Нажимать на кнопку можно пока не соберется 4 одинаковых долга либо пока не закончится энергия. Сносит столько hp противнику, сколько одинаковых долгов получилось собрать. При желании, игрок может не добивать комбинацию из 4 долгов, а ударить меньшим имеющимся количеством.

## Ульта:

Запускает статус рулетка, после чего получает рандомный бафф (увеличение hp, увеличение энергии, увеличение единиц щита, усиление атаки).

## Пассивная способность:

При наличии карты в команде позволяет взять на одну карту подмоги больше.



# ДАМАГГЕРЫ

Полина Евстафьевна

**Навык:**

Кидает в противника телефон, снимая 3 hp.

**Ульта:**

Накладывает на всех противников статус дедлайн, который снимает 1 hp на протяжении 3 раундов.

**Пассивная способность:**

После использования ульты, усиливает свою следующую атаку на 1 hp.



# ДАМАГГЕРЫ

Эдвард Сон

## Навык:

Активирует статус **лотерея нот**: игрок использует кнопку вытянуть ноты, после чего у него появляются 5 нот из 5 возможных . Игрок атакует противника количеством hp, равным максимальному количеству одинаковых нот.

## Ульта:

В следующей лотерее нот персонаж использует кнопку идеальная мелодия, получая 5 одинаковых нот.

## Пассивная способность:

Если в лотерее нот все ноты оказались различными, восстанавливает 1hp себе.



# **ХИЛЛЕРЫ**

**Артём Ледовских**

## **Навык:**

Взмах волшебной палочки отнимает у противника 1 hp, прибавляет по 1 hp себе и одному любому выбранному союзнику.

## **Ульта:**

hp любого члена команды и активного противника меняются местами.

## **Пассивная способность:**

1 раз за 2 раунда, при желании, может передать 2 своих hp любому союзнику.



# **ХИЛЛЕРЫ**

**Сергей Шевняков**

**Навык:**

Может использовать способность на противнике и на себе. Если использует на противнике снимает 2hp, если использует на себе, восстанавливает 2hp.

**Ульта:**

Меняется количеством hp с любым союзником.

**Пассивная способность:**

Если у персонажа количество hp меньше или равно 3, восстанавливает 2hp в конце раунда.



# ХИЛЛЕРЫ

Александр Звездаков

## Навык:

Скидывает мем с котиком, отнимает 1hp у противника и прибавляет 1hp выбранному союзнику.

## Ульта:

Обнимает всех членов своей команды, вся команда восстанавливает по 3 hp.

## Пассивная способность:

При смерти союзника воскрешает его с 4hp. Действует 1 раз за игру.

## Примечание:

Когда союзник умирает, не нужно сначала понижать hp в боте до 0, потом прибавлять 4 hp, сразу сделайте hp равным 4 и засчитайте сработанную пассивную способность.



# ХИЛЛЕРЫ

Руфина Шарипова

**Навык:**

Выслушивает сплетню и рассказывает ее союзнику.  
Противник теряет 1hp, союзник получает 1hp. При  
наличии у противника статуса **крыса** восстанавливает  
на 1 hp больше.

**Ульта:**

Накладывает статус **орешки со сгущенкой**, в конце  
следующих 3 раундов  
союзники получают +4hp.

**Пассивная способность:**

При наличии карт  
**крысиное трио**  
увеличивает максимально  
количество hp на 2.

**В СОСТАВЕ "КРЫСИНОЕ ТРИО"**



# ХИЛЛЕРЫ

Владислав Бадмаев

## Навык:

Кидает бурятские сладости на любого игрока на поле. Если попадает по противнику - снимает 2hp, если попадает по союзнику - прибавляет 2hp.

## Ульта:

Использует свои обереги, из-за чего все члены отряда восстанавливают по 3hp.

## Пассивная способность:

Если герой не получал урона на протяжении 2 раундов, то няшит каждого члена команды, восстанавливая 2hp. Пассивка работает 1 раз в два раунда.



# ХИЛЛЕРЫ

Даниил Рябов

## Навык:

Посыпает боцмана в атаку, снимая 2 hp противнику.

## Ульта:

Уходит в плавание, после чего ходит соперник. Когда ход снова вернется к персонажу, он восстановит всем членам команды по 2hp.

## Примечание:

Если ульта противника сносит нечетное число hp, то персонаж теряет округленное в меньшую сторону значение hp.

## Пассивная способность:

Получаемый персонажем урон от ульты противника уменьшается вдвое.



# ХИЛЛЕРЫ

Полина Пермякова

## Навык:

Использует кошачью лапку на любой карте. Если выбранная карта противник - царапает его, снимая 2hp, если союзник - восстанавливает 2hp.

## Ульта:

Волны мурчания разносятся по союзникам. Тот союзник, у которого наименьшее количество излечивает 4hp, другой 2hp.

## Примечание:

Статус девятая жизнь можно накладывать только после того, как у вашего союзника стало 0 hp.

## Пассивная способность:

Союзник, которого добили, получает статус девятая жизнь, благодаря которому он воскресает с рандомным количеством hp. Пассивная способность работает 1 раз за всю игру.



# ЩИТОВИКИ

Денис Федоров

## Навык:

Атакует противника, снося ему 1hp, после чего прибавляет себе 1 единицу щита.

## Ульта:

Накладывает на себя статус **всё или ничего**: отнимает себе любое количество единиц щита, не привышающее 5, после чего сносит указанное количество hp противнику и добавляет выбранному союзнику указанное количество единиц щита.

## Пассивная способность:

Когда у персонажа накапливается 3 и более единиц щита, навык сносит противнику на 1hp больше.



# ЩИТОВИКИ

Филипп Воробьев

## Навык:

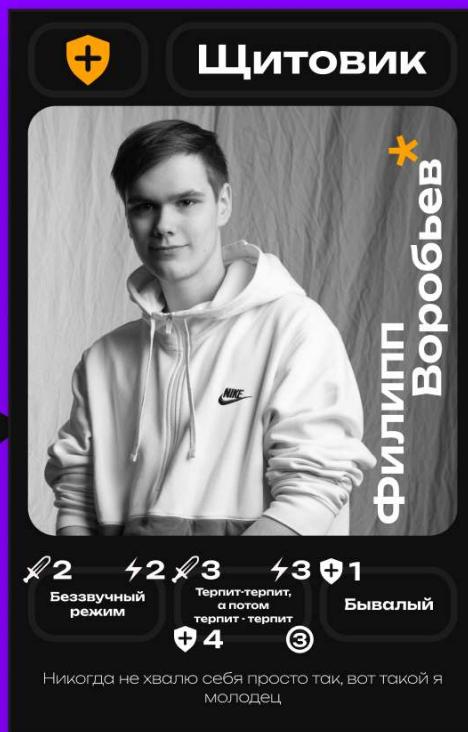
Ставит телефон в беззвучный режим, снося противнику 2hp.

## Ульта:

Атакует противника, снимая ему 3 хп, и прибавляет любому члену команды 4 единицы щита.

## Пассивная способность:

При каждом попадании по союзникам добавляет себе 1 единицу щита.



# ЩИТОВИКИ

Михаил Дрофичев

## Навык:

Наносит противнику удар кулаком, снимая 2hp.

## Ульта:

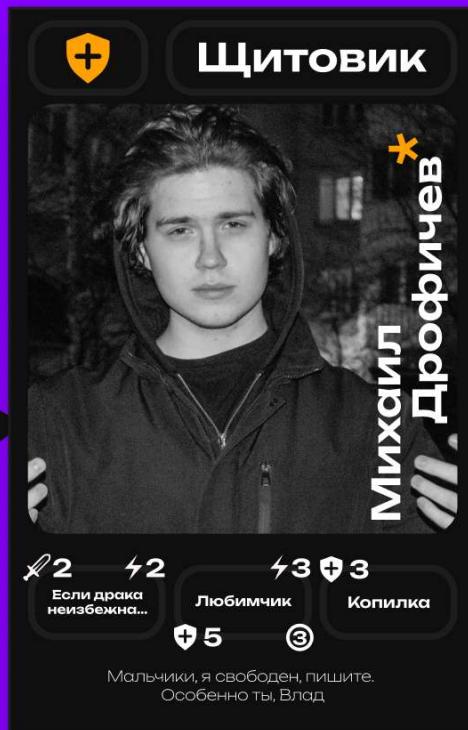
Выбранный член команды получает 5 единиц щита.

## Примечание:

Если персонаж присутствует в вашей команде, ярость надо активировать сразу в статусах.

## Пассивная способность:

Каждый навык и ульта любого персонажа в команде накапливают 1 единицу **ярости**, когда накапливается 7 единиц **ярости**, ярость обнуляется, а все члены команды получают по 3 единицы щита.



# ЩИТОВИКИ

Владислав Горбунов

## Навык:

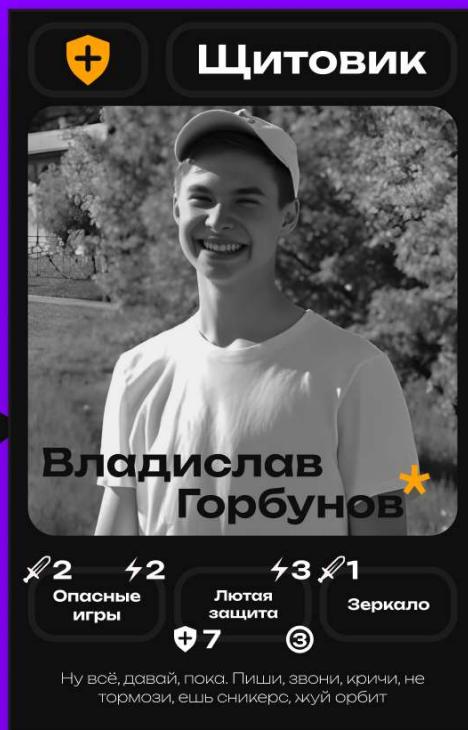
Кидает в противника баскетбольный мяч, который сносит 2hp.

## Ульта:

Накладывает на любого члена команды 7 единиц щита.

## Пассивная способность:

Когда персонаж атакован навыком, отнимает противнику 1hp.



# ЩИТОВИКИ

Данил Агафонов

## Навык:

Напоминает вам о сессии и снимает 2 hp.

## Ульта:

Накладывает на себя статус **provokator**: на протяжении 2 раундов все персонажи противника могут атаковать только провокатора, даже если он не активный персонаж (если персонаж жив).

## Пассивная способность:

Когда провокатор получает урон, он наносит ответный удар на 1hp активному персонажу соперника.



# ЩИТОВИКИ

Даниил Архипенков

## Навык:

Атакует противника строчкой песни Короля и Шута, нанося 2hp.

## Ульта:

Накладывает на всех членов команды статус **пенная вечеринка**, добавляя всем по 3 единицы щита.

## Пассивная способность:

В конце раунда добавляет персонажу с наименьшим количеством hp 1hp.



# ЩИТОВИКИ

Дарья Кучер

## Навык:

Атакует противника волной гиперактивности и позитива, снимая ему 2hp.

## Ульта:

Накладывает на союзников статус **вайб**, который в конце 2 следующих раундов прибавляет 2 единицы щита союзникам.

## Пассивная способность:

В начале каждого раунда добавляет 2 единицы энергии.

## Примечание:

Игрок сам должен прибавлять значения энергии в начале раунда. бот этого не делает.



## КАРТЫ ПОДМОГИ



МИСС  
И  
МИСТЕР  
ГУАП

Проект, который позволяет заявить о себе и побороться за звания Мисс и Мистера Гуап. Для победы в нём нужно очень много энергии, которой может похвастаться Ксения Лелюх, ставшая Мисс 2024. Карта выкладывается на поле, после чего в конце следующих 3 раундов Мисс Гуап наделяет активного персонажа 1 единицей навыка. Если у активного персонажа уже имеется нужное для ульты число навыков, то прибавляет его персонажу с наименьшим числом навыков. Когда третий раунд заканчивается, возвращается в колоду и может использоваться через 2 раунда.

⚡3 ⏱2

Периодическая

## КАРТЫ ПОДМОГИ



### Мансарда?!

Именно здесь ты почувствуешь себя, как дома. Самое комфортное и волшебное мероприятие четвертого проффбюро - Мансарда. Карта разыгрывается на поле и остаётся на нём до конца игры. В конце каждого раунда позволяет игроку собрать неиспользованные единицы энергии (до 3 штук) и прибавить их в начале следующего раунда.

⚡ 4

Постоянная

## КАРТЫ ПОДМОГИ



ТВОЁ ШОУ  
ГУАП



В этом проекте собираются таланты со всего университета и стараются покорить зрителей своими номерами. Так, благодаря номеру "Разные", дуэт HotProforgs стал одной из самых обсуждаемых пар и обладателем Гран-при Твоё шоу. Карта разыгрывается на поле и остается там до конца игры, благодаря чему смена персонажа считается быстрым действием.

⚡2

Постоянная

## КАРТЫ ПОДМОГИ

### СТУДЕНТ ВЫСОКОГО ПОЛЁТА



Мероприятие с огромным количеством различных испытаний, которые помогают обзавестись приятными знакомствами - Студент высокого полёта. Никогда не знаешь, чего ожидать от этой карты.

Разыгрывается на поле, после чего совершает случайное действие (увеличение hp, увеличение энергии, увеличение единиц щита, наложение одного из игровых статусов). После использования возвращается в колоду и может сразу использоваться.

⚡2

Периодическая

## **РАБОЧАЯ ГРУППА**

Лелюх Ксения - координатор проекта

Лёвкин Михаил - координатор проекта, главный организатор

Фефелова Софья - тестировщик, редактор карт

Лайхтман Владислав - дизайнер

Звездаков Александр - разработчик

Шевняков Сергей - проектный менеджер

