

Битва Измерений

В далёкой Вселенной, далёкого-далёкого космоса.

Пять измерений борются за власть над мирозданием. Каждое — со своей Сущностью и Фракцией. Каждое имеет сильные и слабые стороны.

Супергерои, грибы, роботы, древние артефакты и жуткие кошмары пересекаются в бесконечной битве.

Лишь тот, кто объединит свою фракцию, покорит чужие измерения и удержит баланс, сможет стать правителем Вселенной.

Состав игры

- 5 карт Сил
- 5 карт Сущностей
- 5 карт Аномалий
- 55 карт Фракций
- 1 правила

Определения

- Вселенная — общее поле игры (любая плоская поверхность)
- Измерение — область поля игры (у каждого игрока своя область поля)
- Сущность — некая сущность, за которую играет игрок.
- Фракция — масть карт (привязана к конкретной Сущности).
- Отряд — группа карт одной Фракции в одном Измерении.
- Чёрная Дыра — общий сброс (карты оттуда не возвращаются).

Карты

- Карты Сил — определяют иерархию между Фракциями.



- Карты Сущностей — выдаются в закрытую, определяют Фракцию игрока.



- Карты Аномалий — карты с особыми механиками игры.



- Карты Фракций — общая колода 55 карт, содержит по 11 карт на каждую из 5 Фракций.



Карты Аномалий

Карты Аномалий отыгрывать не обязательно. Они являются чем-то вроде джокеров, дополнительным хаосом во Вселенной, дающим тактическое преимущество при грамотном и своевременном использовании.

Все карты Аномалий имеют уникальные механики.



Квантовая запутанность — даёт возможность поменять местами две карты Сил в Спирали Сил, перестраивая её. При грамотном использовании даёт тактическое преимущество.

Важное уточнение: Квантовая запутанность меняет местами именно две карты Сил. Нельзя выбрать одну карту Силы и поместить её в любое место в Спирали.

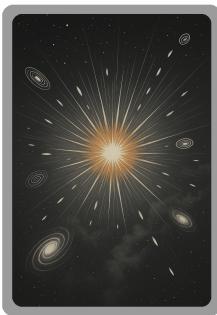


Кротовая нора — даёт возможность переместить любой отряд карт в любое Измерение. Выберите любой сформированный отряд любого размера и переместите в любое другое измерение.

Если в Измерении назначения уже есть карты Фракции данного отряда, карты объединяются в единый отряд. В одном измерении может быть только один отряд определённой Фракции.



Чёрная Дыра — выберите любой отряд в любом Измерении и целиком отправьте его в Чёрную Дыру (сброс). Очень радикальная карта Аномалии.



Большой Взрыв — верните все карты из Чёрной Дыры в общую колоду.
После перетасуйте общую колоду, перемешав расположение всех карт в ней.

Увеличивает продолжительность игры. Аномалия может дать второй шанс, если карты игрока активно уничтожались и выиграть уже не получается.



Временная Петля — игрок, отыгравший данную Аномалию, кладёт её лицом вверх в своём Измерении. Завершает свой ход по правилам игры, а далее делает ещё один полный ход

Все сыгранные карты Аномалий отправляются в Чёрную Дыру (сброс).

Сpirаль силы

Сpirаль Силы — определяет сильные и слабые стороны каждой Фракции; определяет кто сильнее в спорных случаях.

Формируется перед началом игры из карт Силы. При любом количестве игроков, Сpirаль Силы всё равно раскладывается полностью из 5 карт.

Формирование — карты Силы выкладываются цепочкой, так чтобы каждая карта частично перекрывала соседние (один край под, другой над), формируя замкнутую, «спускающуюся» спираль.



Подготовка

- Перетасуйте карты Сущностей. Раздайте каждому игроку по одной в закрытую.
- Перетасуйте карты Сил. Сформируйте Спираль Силы.
- Перетасуйте карты Аномалий. Случайно выберите 1 и добавьте в основную колоду.
- Перетасуйте общую колоду. Раздайте каждому игроку по четыре карты в закрытую.
- Сыграйте в Камень-Ножницы-Бумага. Победитель ходит первым. Игра началась.

Ход игрока

Ход каждого игрока состоит из пяти фаз.

В первой и последней фазе участие принимают все игроки.

1. Битва Измерений — 1-я фаза хода, играется в начале каждого хода. ВСЕ игроки выкладывают по одной карте в центр поля. Победители определяются согласно Спирали Силы. Победители кладут карту в своё Измерение, проигравшие — в Чёрную Дыру (сброс).

- В результате Битвы Измерений может получиться 0 победителей. Это возможно только при игре впятером, если все 5 игроков выберут разные карты, все карты будут бить друг друга по цепочке, в таком случае в Чёрную Дыру отправятся все карты.
- Также может случиться, что все игроки выберут одну и ту же карту (карту одного и того же цвета), это возможно при любом количестве игроков, тогда все карты будут считаться победителями. Все карты перейдут в свои Измерения.

2. Усиление — 2-я фаза хода, игрок выкладывает одну карту в любое Измерение (можно в своё Измерение).

3. Перемещение — 3-я фаза хода, игрок должен переместить одну любую карту между Измерениями, либо сыграть карту Аномалии.

4. Атака — 4-ая фаза хода, если игрок может атаковать, он обязан это сделать.

5. Восстановление — происходит в конце каждого хода. Карты добираются до четырёх. Первым добирает ходящий игрок, далее по часовой стрелке ВСЕ остальные игроки.

Атака

- Карты одной Фракции в каждом измерении группируются в один отряд.
- Атаку могут проводить только отряды СВОЕГО Измерения.
- Атакующий должен иметь больше карт, либо преимущество по Спирали Силы.
- В бою побеждённый сбрасывает одну карту в Чёрную Дыру.
- Нельзя атаковать отряд той же Фракции.

Цель игры

Набрать больше всего карт своей Фракции во всех Измерениях к концу игры.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в общей колоде не останется карт. Кто берёт последнюю карту из общей колоды, делает последний ход. После чего подсчитываются карты.

Побеждает тот, у кого БОЛЬШЕ ВСЕГО КАРТ своей Фракции во всех Измерениях.

При равенстве карт, побеждает тот, у кого ПРЕИМУЩЕСТВО в Спирали Силы.

При игре впятером, возможна ситуация, когда у каждого игрока будет одинаковое количество карт своей Фракции, это будет редчайшее явление в Галактике — Абсолютный Баланс Силы!

Эпический режим

Расширенная версия игры.

Каждая Фракция получает дополнительную уникальную механику:

Красная Фракция — в любой момент, вместо обычной карты на поле можно выложить свою карту Сущности (Капитан Сила). Тем самым игрок раскроет себя как Сущность, однако также усилит свою Фракцию (Супергероев). Общее количество карт красной Фракции станет +1.

Капитан Сила

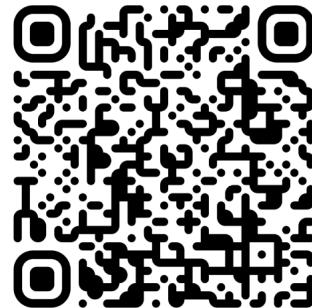
1. Капитана Силу нельзя уничтожить. На него не действует эффект карты Чёрная Дыра. Если в Чёрную Дыру отправляется отряд Супергероев, в котором есть Капитан Сила, то Капитан остаётся в изначальном Измерении, а весь оставшийся отряд отправляется в Чёрную Дыру.
2. Двигать карту Капитан Сила между Измерениями (третья фаза хода «Перемещение») может только игрок, отыгравший за него. Никто более этого делать не может. Кротовая Нора (карта Аномалии) на Капитана Силы не распространяется.

Зеленая Фракция — необходимо собрать 5 и более карт своей Фракции (Доспехи Бога) в любом одном Измерении. После чего выкрикнуть "Сингулярность".

Желтая Фракция — для победы в игре втроём необходимо разместить в каждом Измерении (которых при игре втроём будет три) по одной карте своей Фракции (Планеты-Споры), а также ещё две карты в любых удобных Измерениях. Аналогично при игре вчетвером и впятером. Главное, чтобы во всех Измерениях (область поля перед игроком) было в сумме 5 или более карт. После чего нужно выкрикнуть "Сингулярность".

Синяя Фракция — для победы необходимо ответить на Главный Вопрос Вселенной. То есть собрать отряд из карт своей Фракции (Роботы) в любом Измерении, таким образом, чтобы сумма чисел была 42.

Чтобы ответить на Главный Вопрос Вселенной — нужно быть Сверхразумом.



Сверхразум, знает практически всё.

Фиолетовая Фракция — отряды фиолетовой Фракции (Ужасы), побеждая вражеские отряды, отправляют поверженные карты НЕ в Чёрную Дыру (сброс), а оставляют в Измерениях, где был бой. Поверженная карта переворачивается рубашкой вверх, формируя дополнительный отряд — Аура Тьмы.

Ауры Тьмы

1. Ауры Тьмы не участвуют в атаках.
2. Ауры Тьмы нельзя перемещать между Измерениями, на них не действует карта Аномалии Кротовая Нора.
3. Отряды Ауры Тьмы можно атаковать другими отрядами по общим правилам игры. Любой отряд с большим количеством карт может атаковать отряд Ауры Тьмы, кроме отрядов фиолетовой Фракции (Ужасы).
4. В конце игры, все карты Ауры Тьмы идут в счёт Фиолетовой Фракции, повышая шансы на победу.

Игроки, отыгравшие за Фракции с условием досрочной победы, должны сами заявить о своей победе, выкрикнув слово "Сингулярность". Заявить о победе можно в любой момент, даже не в свой ход — главное, чтобы условие досрочной победы сохранялось.

Рекомендуется играть только после освоения базовой механики игры.