



DARK SOULS

THE CARD GAME

Содержание

Вступление	3
Содержание	4
Выбор Персонажа	6
Подготовка	7
Игровая Зона	8
Исследования	9
Отдых у Костра	10
Карты Выживших людей	10
Подготовка Локации	11
Основные Колоды	12
Основные карты Врагов	15
Активация Врагов	16
Атака Врагов	16
Атака по Площади	16
Реакция Игрока	17
Активация Игроков	18
Атака Врагов Игроками	19
Завершение Активации Игроков	19
Схватки с Боссами	20
Основные правила	20
Специальные правила Вордта	20
Специальные правила Страж Бездны	20
Специальные правила Верховного повелителя Вольнира	21
Специальные правила Понтифика Саливана	21
Победа в Игре	22
Символы	22
Состояние	22
Дополнительные Режимы игры	23
Пользовательские Стартовые колоды	23
Разные Боссы	23
Справочник	24

CREDITS

Darë Soul™ series by
BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Game Design: David Carl
Game Development: Bryce Johnston
Additional Development: Alex Hall,
Rich Logan, Steve Margeson,
Graphic Design and Layout:
Tom Hinchings
Editing: Darla Kennered

Playtesting: Aaron Boyhan,
Jessica Carl, Philip Goermann,
Scott Hooper-Jones,
Daniel K. Johansson, Tim Jürgens,
Rhys Phillips, Stefanie Schmitzer,
Patrick Vance, Dominic Westerland
and numerous members of the
Steamforged Games team.

Steamforged Games: Charles Agel,
Christine Agel, Philip Andrews,
Michael Archer, Edward Ball,
Ash Beria, Russ Charles,
Cory Davies, Matt Elliot,
Jay Fennegan, John Ford,
William Froot, Jamie Gblin,
Mat Hart, James Hasler,
John Hockney, Richard Jennings,

Michael Jenkins, Harrow Kelly,
Adam King, Bryan Klemm,
Andrew Lyons, Sherwin Matthews,
Hussain Mirza, Louis Moore,
Sam Page, Aitch Parker, Jamie Poekins,
Greg Plall, Firoz Raza, Gareth Reid,
Zach Seis, Doug Telford, Jak Throes,
Adam Tudor, Matt Warren,
Paul Waters, Marc Williams.


Вступление

Добро пожаловать в *карточную игру Dark Souls!* Это кооперативная колодостроительная игра для 1-4 игроков. Игроки используют уникальные колоды карт, чтобы победить множество врагов, прежде чем в конечном итоге сразиться с мощными боссами. Используя Души, собранные у побежденных врагов, игроки будут расширять и развивать свои колоды, делая их более могущественными. Но время имеет существенное значение; искра угасает. Каждый раз, когда игрок умирает, вы должны возвращаться к костру, чтобы перегруппироваться, и этот костер не будет гореть вечно.

Учитесь быстро, развивайте свои колоды и готовьтесь к смерти.








Содержание

Каждая карта в этом наборе имеет этот символ , чтобы вы знали, что это часть базовой игры. Дополнения будут иметь другие символы для легкой идентификации.

Коробка содержит все, что вам нужно для игры соло или группой из четырех игроков в карточную игру Dark Souls.



Стартовые карты - Когда вы будете исследовать мир Dark Souls, эти карты будут представлять ваше снаряжение и Стойкость. Используйте эти карты, чтобы победить своих врагов, но будьте осторожны, когда эта колода истощится, вы умрете.

- 4 карты характеристик Персонажей
-  28 карт Стартовой колоды Убийцы
-  28 карт Стартовой колоды Глашатая
-  28 карт Стартовой колоды Рыцаря
-  28 карт Стартовой колоды Волшебника
-  20 карт Выживших людей



Помимо стартовой колоды, в игру можно добавить два типа карт:

Карты сокровищ (Treasure) - Обычные сокровища - это улучшенное оружие и снаряжение, которые вы будете находить на протяжении всей игры, добавляя в свою колоду. Перемещенные сокровища более мощные, но очень редкие. Развивайте свою колоду с помощью карт Сокровищ, чтобы противостоять более сильным врагам и Боссам, с которыми вам предстоит сталкиваться.

-  40 карт Обычных Сокровищ
-  10 карт Перемещенных Сокровищ



Карты Стойкости (Stamina) - Когда вы будете получать Души, вы будете покупать на них улучшенные карты Стойкости, делающие вас сильнее и выносливее по мере развития вашей колоды.

- 64 карты Стойкости стоимостью 2 Души
- 32 карты Стойкости стоимостью 5 Душ



Жетоны - используйте эти жетоны для отслеживания прогресса, эффектов, ран и Душ на протяжении всей игры.

- 7 Жетонов Зачищенных Локаций
- 20 жетонов Состояния (5 Кровотечения, 5 Обморожения, 5 Ядов, 5 Ошеломления)
- 18 жетонов Ран
- 16 жетонов Души (12 одна Душа, 4 пять Душ)



Есть несколько других типов карт, которые представляют локации и врагов, с которыми вы столкнетесь во время игры.

Карты Локаций (Encounter) - эти карты описывают тип и количество врагов, с которыми вы будете сражаться во время своих приключений.

- † 10 карт Столкновений 1-го уровня
- ✕ 12 карт Столкновений 2-го уровня
- * 8 карт Столкновений 3-го уровня



Карты Врагов (Enemy) - эти карты описывают противников, с которыми вы будете сражаться в мире Dark Souls, по мере продвижения к финальной битве с Боссом.

- ☠ 20 карт Врагов 1-го уровня
- 👤 20 карт Врагов 2-го уровня
- 👤 10 карт Врагов 3-го уровня



Карты Боссов (Boss) - Эти карты представляют финальных Боссов и их действия с помощью карт Поведения (Behaviour). Победа над этими Боссами означает победу в игре.

- 4 карты характеристик Боссов
- 4 дополнительные карты Босса (Две карты Руки Вольнира (Wolnir's Hands), две карты Легионеров Нежити (Undead Legionnaire))
- 👤 8 карт Поведения Стража Бездны (Abyss Watcher)
- 👤 8 карт Поведения Понтифика Саливана (Pontiff Sulyvahn)
- 👤 8 карт Поведения Верховного повелителя Вольнира (High Lord Wolnir)
- 👤 8 карт Поведения Вордта из Холодной долины (Vordt of the Boreal Valley)



Карты Костра (Bonfire) - Каждый раз, когда вы отдыхаете у костра, он стораит немного больше. Если все карты костра перевернуты до того, как вы победите Боссов, вы проигрываете игру.

- 🕯 5 карт Костра



Игровые поля - Поля боя позволяют вам и вашим врагам маневрировать. Поле Исследований указывает вам, куда вы можете пойти и каких Боссов вы будете пытаться победить.

- 1 Поле боя Врагов
- 1 Поле боя Персонажей
- 1 Поле Исследований



Выбор Персонажа

В карточной игре Dark Souls есть на выбор четыре персонажа. Каждый персонаж начинает игру с уникальным набором сильных и слабых сторон, определяемых его **героическими способностями** и **Стартовой колодой**. Героические способности - это особые таланты, которые персонажи могут использовать во время игры, но только один раз между отдыхами у костра. Каждый персонаж также имеет значение **раздражения**. Персонажи с более высоким значением **раздражения**, больше привлекают внимание врагов на своем пути.

Благородный Рыцарь лучше всех блокирует и защищается от ужасных ударов, а Волшебник обменял защиту на более мощное и разнообразное нападение. Коварный Убийца может использовать подлый удар в спину, чтобы нанести больше повреждений своим противникам, в то время как святой Глашатай может исцелять других игроков и воодушевлять их сражаться еще сильнее!

В начале игры игроки просто выбирают карту персонажа и Стартовую колоду для этого персонажа.



1. Значение Раздражения
2. Героическая способность



Подготовка

Чтобы подготовить карточную игру Dark Souls, возьмите **Поле боя Персонажа** и **Поле боя Врагов**, и положите их в центр игровой зоны, на небольшом расстоянии друг от друга.

Каждый игрок кладет карту своего персонажа на пустую ячейку на Поле боя Персонажа (сторона с текстом героической способности обращена вверх), чтобы показать, где он стоит. Примечание: В одной ячейке одновременно может находиться только одна карта персонажа. Затем каждый игрок перемешивает Стартовую колоду своего персонажа и кладет ее лицом вниз перед собой.

У **Поля Исследований** есть две стороны для исследования. На каждой стороне изображены два символа Боссов, показывающие, с какими Боссами вам предстоит сразиться во время этого прохождения. Для вашей первой игры мы рекомендуем сторону с Вордом и Понтификом Саливаном (как показано ниже). Положите Поле Исследований на одной из сторон игровой зоны.

Возьмите карты Локаций и разделите их на три колоды (1, 2 и 3 уровня). Перемешайте каждую колоду и положите по одной карте (лицом вниз) в каждую ячейку локаций на Поле Исследований (положите карту Локаций 1-го Уровня в каждую ячейку, отмеченную символом 1-го Уровня, и т. д.). Положите оставшиеся карты Локаций обратно в коробку; они больше не понадобятся в этой игровой партии.

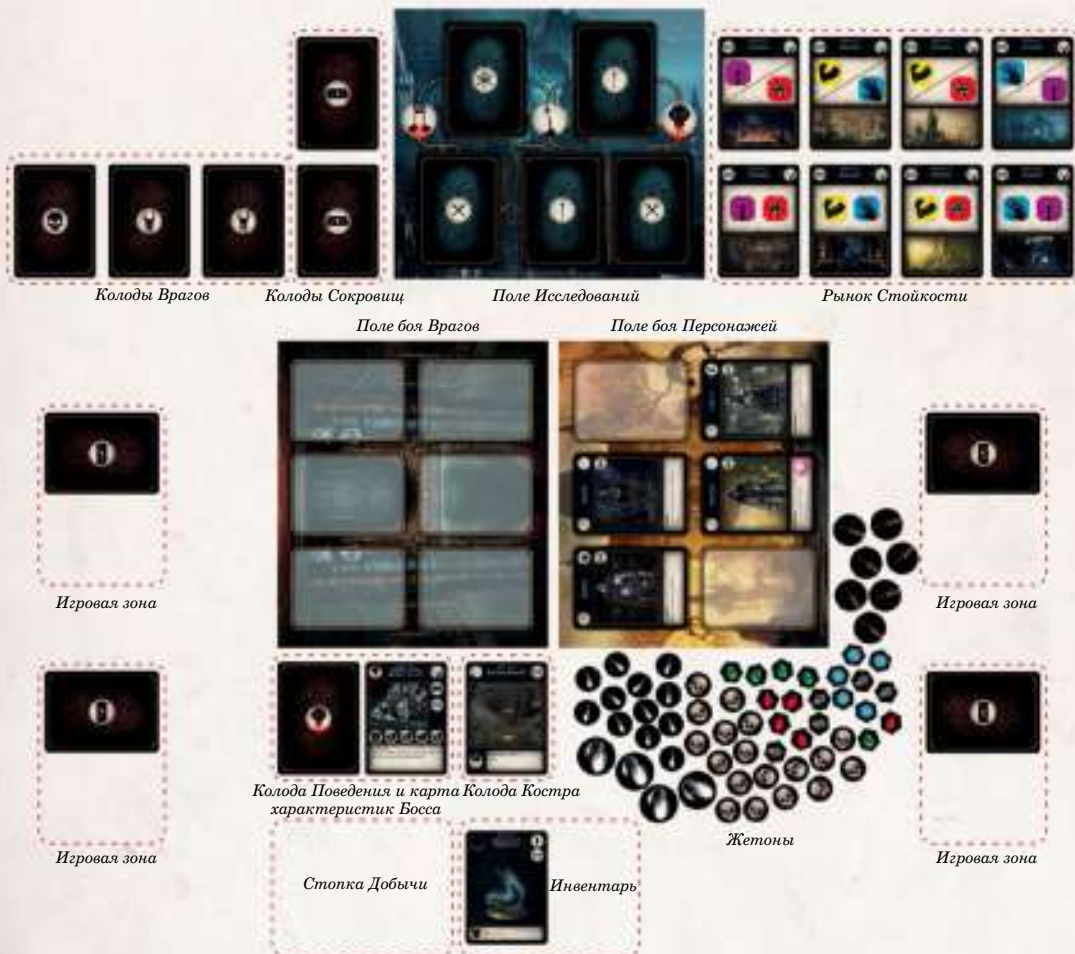
Возьмите карты Врагов и разделите их на три колоды (1, 2 и 3 уровня), перемешайте каждую колоду и положите их лицом вниз рядом с Полем Исследований.

Найдите карты Боссов и карты Поведения для двух Боссов, указанных на Поле Исследований. Положите их где-нибудь в пределах легкой досягаемости, пока вы не дойдете до битвы с Боссом.

Найдите и перемешайте колоду Обычных сокровищ и положите ее лицом вниз в пределах досягаемости. Сделайте то же самое с Перемещенными Сокровищами.

Отсортируйте колоду Костра по порядку (1 сверху и 5 снизу) и положите эту колоду лицом вверх, чтобы до нее было легко добраться.

Наконец, возьмите карты Стойкости, разбейте их на 8 отдельных колод (отсортированных по типу и стоимости Стойкости). У вас должно быть четыре колоды Стойкости, стоимостью 2 Души, и четыре колоды Стойкости, стоимостью 5 Душ. Положите эти колоды лицом вверх, чтобы сформировать рынок Стойкости.



Игровая Зона

Каждому игроку понадобится место перед собой для своей Колоды и Стопки Сброса:

- **Колода** - Игроки могут считать количество оставшихся карт в любое время, но не могут смотреть на лицевую сторону карт.
- **Стопка Сброса** - Игроки сбрасывают карты сюда, после использования. Игроки могут свободно просматривать свои стопки сброса.

Кроме того, для партии в целом понадобится место для следующего:

- **Стопка Добычи**, которая будет включать карты Душ и Сокровищ из самой последней локации.
- **Инвентарь**, который будет включать карты Душ и Сокровищ из предыдущих локаций.



Исследование

Следя от Костра любым из путей на игровом поле, игроки просто выбирают направление и затем переворачивают следующую карту Локации на этом пути. **Примечание: символ Локации** указывает, насколько сложным будет схватка в этой локации, поэтому выбирайте свой маршрут с умом (1 Ур. - легкий, 3 Ур. - очень сложный). Карта Локаций остается в этой ячейке на протяжении всей игры.



1-й Уровень Локации



2-й Уровень Локации



3-й Уровень Локации

Когда игроки перемещаются в ячейку, они должны сразиться в локации, как описано в "Подготовка Локации" на стр.11, прежде чем они смогут продолжить исследование дальше по маршруту.

После того, как карта Локации была зачищена, оставьте карту лицом вверх в ячейке поля Исследований и положите на нее сверху жетон Локация зачищена. Игроки не перемещают свои колоды. Карты, которые были сброшены, остаются сброшенными, пока игроки не вернутся к Костру.

Каждая карта Локаций указывает количество Сокровищ, которые вы найдете (в зависимости от количества игроков в



1. Количество Игроков
2. Награда (Сокровища)
3. Количество Врагов



1. Награда (Души)

Переместите указанное количество Душ и Сокровищ в Стопку Добычи, **предварительно** переместив все Души и Сокровища, уже находящиеся в Стопке Добычи, в **Инвентарь**.

ШАГ 1



ШАГ 2



После этого замешайте все карты Врагов обратно в соответствующие колоды.

Содержимое Инвентаря в безопасности, но пока не рассчитывайте на Души и Сокровища, которые вы только что переместили в Стопку Добычи! Теперь игроки могут отдохнуть у Костра (как описано в следующем разделе) или продолжить следующую схватку, рискуя текущей Стопкой Добычи.

Если игроки решили продолжить, выберите другую локацию. Эта локация должна быть либо рядом с Костром, либо рядом с уже зачищенной локацией. Переверните карту Локаций этой локации и выполните ту же процедуру, что и в прошлый раз.

Во время схватки, если игроку нужно взять карту из своей колоды и он не может этого сделать, все игроки проигрывают. Схватка заканчивается, и игроки должны немедленно отдохнуть у костра.

Отдых у Костра

Когда игроки отдыхают у костра - по собственному желанию или в результате поражения - переверните верхнюю карту Костра лицом вниз. Если пятую карту Костра перевернуть лицом вниз, игроки проигрывают. Угли угасают, а Первое Пламя выплескивается и умирает, оставляя мир во тьме.



1. Название
2. Число
3. Максимальный размер Колоды
4. Описание Эффекта

Если хотя бы одна карта Костра осталась лицом вверх, выполните эффект новой верхней карты. Удалите все жетоны Зачищенных Локаций с поля Исследований (кроме случаев с Зачищенными Локациями Боссов).

Эти локации нужно зачищать снова, прежде чем игроки смогут продвинуться дальше. Если какие-либо персонажи использовали свои способности, переверните карты Персонажей так, чтобы текст способностей снова был обращен вверх.

Если игроки потерпели поражение, сбросьте все Души и Сокровища из Стопки Добычи. Заменяйте все Сокровища обратно в соответствующие колоды.

Если игроки **решили отдохнуть у Костра**, переместите любые Души и Сокровища из Стопки Добычи в Инвентарь.

Затем игроки могут купить новые карты Стойкости в зависимости от стоимости в Душах, указанных на каждой карте, и добавить их в Инвентарь. Чтобы оплатить стоимость в Душах, уменьшите количество Душ в Инвентаре на эту сумму.

Переместите Стопку Сброса и карты из Руки каждого игрока обратно в Колоду игрока. Затем, используя карты из Инвентаря, игроки могут свободно менять карты и добавлять карты в свои Колоды, вплоть до максимального размера Колоды, указанного на верхней карте Костра. Когда карта удалится из Колоды игрока, эта карта попадает в Инвентарь и может быть добавлена в Колоду другого игрока.

Игроки должны работать в команде, чтобы покупать улучшенные карты Стойкости и улучшать свои Колоды. Когда все игроки будут удовлетворены картами в своих Колодах, они перемешивают их и кладут их лицом вниз.

Карты Выживших людей



Игроки могут столкнуться с ситуацией, когда в Инвентаре недостаточно карт для достижения максимального размера Колоды на текущей карте Костра. В этом случае карты Выживших людей всегда находятся в инвентаре и могут быть использованы для заполнения Колоды любого игрока.



1. Стоимость в Душах

Подготовка к Схватке

Чтобы начать схватку, поместите карту каждого Персонажа в пустую ячейку на Поле боя Персонажа. Это означает, что если игроки только что зачистили локацию, они могут изменить положение своих персонажей. В начале любой схватки, когда у игроков нет карт в руке, каждый игрок берет шесть карт. Если у любого из игроков нет карт с атакующими действиями, он может замешать свою руку обратно в свою Колоду и взять в руку новые шесть карт. Но он должен сохранить новую руку. Размер руки игроков равен шести картам.



После этого возьмите количество врагов, указанное на карте Локаций, и положите их на Поле боя Врагов. Каждая карта Врагов должна быть помещена в ячейку, указанную на карте; это ячейка появления карты.

Если у карты Врагов есть ячейка появления, и эта ячейка уже занята другой картой Врагов, положите карту на любую свободную ячейку в том же ряду. Если весь ряд занят, просто положите карту Врагов в любую ячейку Поля боя Врагов.

После того, как враги были подготовлены, все враги активируются. Как только эта активация выполнена, активируются все персонажи. Затем активируются снова все враги. Активация продолжается до тех пор, пока все враги не будут уничтожены или игроки не проиграют бой. Подробнее об активации см. “Активация Врагов” на стр. 16 и “Активация Игроков” на стр. 18.

Скажем, у первого врага, взятого для схватки, есть ячейка появления:



Это означает, что карта Врагов будет отправлена в передний левую ячейку на Поле боя Врагов. Если появившийся второй враг также должен появиться в той же ячейке, игроки могут поместить его в любой из оставшихся двух свободных передних ячеек на Поле боя Врагов. Если во всех трех передних ячейках уже есть карты Врагов, а четвертый враг появляется в передней ячейке, просто поместите карту Врагов в любую ячейку на Поле боя Врагов.



Основная Колода

Карты в Колодах бывают двух типов: **карты Снаряжения** и **карты Стойкости**. Карты Снаряжения имеют действия, которые позволяют игрокам сражаться со своими врагами. Карты Стойкости дают ресурсы, необходимые для оплаты действий на картах Снаряжения. Каждое действие имеет стоимость в Стойкости (которая может быть 0).



Карта Снаряжения



Карта Стойкости

Разному снаряжению нужны разные типы Стойкости. Например, использование Длинного рыцарского меча требует совершенно других навыков, чем использование Длинного лука!

Существует четыре типа Стойкости:



Ловкость



Интеллект



Вера



Сила



Если символ Стойкости на карте Снаряжения является 'бесцветным', любой вид Стойкости можно сбросить, чтобы оплатить эту стоимость.

Карты с двумя типами Стойкости, разделенными косой чертой, могут быть сброшены для любого из двух типов Стойкости (не для обоих).







Карты, с несколькими типами Стойкости без косой полосы, приносят по 1 Стойкости каждого указанного типа.





Чтобы выполнить действие, просто сбросьте количество Стойкости, равное стоимости Стойкости действия, а затем выполните действие. Если действие является **быстрым действием** ⚡, верните карту Снаряжения обратно в свою руку после выполнения действия. Если действие является **стандартным действием** ⚔, сбросьте карту Снаряжения после выполнения действия.



Давайте посмотрим на Длинный Меч Рыцаря. Чтобы выполнить быстрое действие , эта карта требует от игрока сбросить 1 Стойкость Силы , 1 Стойкость Веры  и 1 Стойкость любого типа . Как только эта Стойкость сбрасывается, игрок может выполнить действие и нанести 2 повреждения карте Врагов.



Мантии Волшебника очень разные. Быстрое действие  требует, чтобы игрок сбросил 1 Стойкость Интеллекта . Как только эта Стойкость сбрасывается, игрок может заблокировать 2 повреждения, наносимых картой Врагов.





Основные карты Врагов

Карты Врагов содержат всю информацию, которую вам нужно знать об этом враге.



1. **Уровень Врага** - он также находится на обратной стороне карты и показывает, насколько сильна карта Врагов.



1-й Уровень Врага 2-й Уровень Врага 3-й Уровень Врага

2. **Души** - это то количество Душ, которое игроки получают, если победят эту карту Врагов.
3. **Значение Атаки** - указывает количество повреждений, которое наносит карта Врагов во время атаки.
4. **Значение Защиты** - указывает количество повреждений, которое карта Врагов может заблокировать.
5. **Очки Здоровья (ОЗ)** - указывают, сколько Ран может получить карта Врагов перед уничтожением.
6. **Слабость** - указывает тип атаки, против которого карта Врагов не имеет защиты.
7. **Место появления** - указывает ячейку Поля боя Врагов, в которой появляется карта Врагов.
8. **Атака** - указывает ячейку, которую будет атаковать карта Врагов, а также любые дополнительные эффекты.
9. **Специальные правила.** У некоторых карт Врагов есть особое правило, которое вступает в силу во время схватки. Обязательно внимательно читайте карты Врагов, чтобы не пропустить ни одного специального правила!



Активация Врагов

Во время схватки все враги активируются одновременно. Когда враги активируются, каждый из них выполняет действие, указанное на своей карте. Обычно это атака одного персонажа. Карты Врагов активируются и атакуют ячейки на Поле боя Персонажей, в следующем порядке: передняя левая, передняя средняя, передняя правая, задняя левая, задняя средняя, задняя правая.



Атака Врагов

1. Каждый атакующий враг, атакует персонажа в **указанной ячейке**.
2. Если в этой ячейке нет персонажа, враг атакует персонажа с самым высоким значением раздражения в атакуемом ряду.
3. Если в атакуемом ряду нет персонажей, враг атакует персонажа с самым высоким значением раздражения во втором ряду. Карты Врагов атакуют свою цель, нанося ей повреждения, равные значению их атаки.



Целью атаки Скелета является передняя правая ячейка. В этой ячейке нет персонажа, поэтому Скелет будет атаковать персонажа с самым высоким значением раздражения в первом ряду. Однако в первом ряду нет персонажей, поэтому Скелет теперь будет атаковать Рыцаря во втором ряду, поскольку Рыцарь имеет наибольшее значение раздражения.



Атака по Площади



Некоторые карты Врагов будут атаковать определенную область Поля боя Персонажа вместо одной ячейки. Если карта Врагов атакует несколько ячеек на Поле боя Персонажа, то все персонажи в этих ячейках будут атакованы. Однако, если в этих ячейках нет персонажей, атака полностью промахивается.



Серебряное Копье Рыцаря атакует все карты в средней колонке. В результате атака поразит и Глашатая, и Убийцу, и нанесет по 4 повреждения обоим.

Реакция Игрока

Игрок может использовать одно быстрое  или одно стандартное действие , чтобы отреагировать на атаку врага. Игрок просто платит необходимую Стойкость и выполняет действие.

-  Действие **Блок** уменьшает повреждения на указанное значение.
-  Действие **Уклонение** позволяют игроку избегать всех повреждений и эффектов Атаки.
- Некоторые героические способности позволяют персонажу реагировать на атаку, например героическая способность Рыцаря. Она использует действие защиты персонажа, но не стоит Стойкости.



Твердо Стоять

Переверните эту карту после 3-х Блоков

Игроки могут отказаться защищаться, или они не могут Блокировать или Уклониться от всех повреждений. Игрок должен сбросить одну карту из своей руки или верхнюю карту своей колоды (на выбор игрока) за каждое незаблокированное повреждение.

Как только все враги активируются, игроки собирают до шести карт в руке. Помните, если какой-либо игрок должен взять карту и не может, схватка немедленно заканчивается, и игроки должны отдохнуть у костра.



Например, Волшебник подвергся нападению Тоцего Арбалетчика и собирается получить 3 повреждения. Игрок решает заплатить 1 Стойкость Интеллекта , чтобы использовать быстрое действие  Мантии Волшебника, чтобы блокировать 2 повреждения. Таким образом, остается 1 повреждение, это означает, что игрок за Волшебника должен сбросить одну дополнительную карту со своей руки или сверху своей колоды, по своему выбору.



Активация Игроков

После активации врагов все игроки активируют своих персонажей. Игроки могут действовать в любом порядке по своему выбору, свободно меняясь друг с другом. Не забудьте работать командой для лучшего результата!

Каждый персонаж может выполнить одно или несколько из следующих действий, но каждое действие может быть выполнено только один раз для каждого персонажа во время каждой активации игрока:

- Сбросьте одну или несколько карт, чтобы взять такое же количество карт.
- Переместите карту своего Персонажа на одну ячейку влево, вправо, вперед или назад. Каждый персонаж может перемещаться только на одну ячейку за активацию, поэтому игроки должны тщательно планировать свое расположение. Если в ячейке, в которую он хочет переместиться, есть другой персонаж, поменяйте местами карты Персонажей. Это требует движения обоих персонажей в этой активации. Персонажи и враги могут перемещаться только в ячейки на своих соответствующих Полях боя.
- Выполните 1 действие атаки.
- Используйте одно не-атакующее действие на карте Снаряжения (например, Исцеление или Поиск).
- Используйте героическую способность.

После того, как все игроки выполнили все действия, которые они хотели предпринять, все игроки добирают карты, пока у них снова не появятся шесть карт на руке.






Атака Врагов Игроками

Игрок может атаковать только карту Врагов, которая находится в том же столбце, что и карта персонажа. Игрок может атаковать карту Врагов только в том случае, если в столбце между картой персонажа и картой Врагов нет других карт.



В этом примере, Убийца хочет напасть на Крылатого Демон-ворона, но не может, потому что на пути ему мешает Тоцкий Крестьянин. Прежде чем атаковать Крылатого Демон-ворона, Убийца должен сначала или убить, или переместить Тоцкого Крестьянина.

Игрок выбирает одну из атак, на одной из своих карт Снаряжения, затем сбрасывает Стойкость, и выполняет либо быстрое , либо стандартное действие . Враг получает количество повреждений, равное количеству, указанному в атакующем действии. Повреждения уменьшаются на величину значения Защиты  врага.

Большинство атак делятся на четыре типа:



Тяжелая



Точная



Искусная






Магическая

Большинство врагов также имеют слабость, которая будет соответствовать одному из четырех типов атак. Если тип атаки совпадает со слабостью врага, атака игнорирует значение Защиты врага.

После проведения атаки поместите жетоны Ран на карту Врагов, равную повреждениям, превышающим защиту. Если это число равно или превышает очки здоровья врага, враг уничтожен. Удалите карту Врагов с Поля боя Врагов.



Например, Волшебник платит 1 Стойкость Веры  и 1 Стойкость Интеллекта , и использует быстрое действие  Стрелы Души, чтобы атаковать Крылатого Демон-ворона с 1 повреждением. Так как у Крылатого Демон-ворона есть 1 Защита, в обычном случае ничего не происходит. Тип атаки Стрелы Души совпадает со слабостью Крылатого Демон-ворона, поэтому атака игнорирует 1 Защиту. Это означает, что атака наносит 1 повреждение и убивает Крылатого Демон-ворона!

Завершение активации Игрока

В конце активации персонажей, если все враги были уничтожены, игроки могут сразу же отдохнуть у костра. В противном случае все игроки добирают карты в руку, пока не получат шесть карт (Помните: если игрок должен взять карту и не может, персонаж умирает, и игроки должны немедленно вернуться к костру.)

Схватки с Боссами

Основные правила

Боссы являются главным образом большими, сильными врагами, которые подчиняются несколько другим правилам нежели обычные враги. Босс всегда помещается в начале схватки в переднюю среднюю ячейку на Поле боя Врагов. Если у карты Босса две стороны, положите ее стороной с символом “Туманные ворота” вверх.



У Босса есть колода карт Поведения, которые определяют, что он делает при каждой активации. После размещения карты Босса (и любых дополнительных карт, которые участвуют в схватке), перемешайте колоду Поведения и положите ее лицом вниз в легко доступном месте. Каждый раз, когда Босс активируется, возьмите верхнюю карту колоды Поведения Босса и положите ее лицом вверх.

Каждая карта Поведения указывает, куда движется Босс, как он атакует в этой активации, и его слабость для грядущей активации персонажа. Переместите Босса, а затем выполните атаку, указанную на карте Поведения. Если в колоде Поведения не осталось карт, переверните стопку сброса карт Поведения лицом вниз, не перемешивая ее, чтобы сформировать новую колоду Поведения.


Некоторые карты Босса должны быть перевернуты после нанесения определенного количества повреждений. Если это происходит, любые избыточные повреждения, нанесенные первой стороне, не переносятся на вторую сторону.



У Вордта осталось 1 ОЗ. Персонаж наносит ему 2 повреждения, уменьшая ОЗ Вордта до 0, а дополнительное 1 повреждение теряется. Игроки переворачивают карту Вордта на Раскаленную сторону, и продолжают сражаться с Вордтом, пока они или Вордт не победят.

Специальные правила Вордта

Вордт - самый простой из Боссов, входящих в игру, и хороший выбор для первой схватки.

Когда Вордт достигнет значения ОЗ равное 0, он не погибает как обычный враг, а вместо этого **Раскаляется**. Переверните карту Вордта. Теперь игроки должны продолжить схватку с **Раскаленным** Вордтом (обозначен символом: ) . Как только игроки снова уменьшат значение ОЗ до 0, они наконец то победят Вордта!

Специальные правила Страж Бездны

Когда Стражи Бездны сражаются, они сражаются как один. В начале этой схватки положите карту Стража Бездны в переднюю среднюю ячейку, как обычно. Затем поместите две карты Легионеров Нежити в переднюю правую и переднюю левую ячейки поля Боя Врагов. Игроки могут атаковать Легионеров Нежити, как обычных врагов.



Пока два Легионера Нежити находятся в игре, каждый раз, когда Страж Бездны выполняет карту Поведения, каждый Легионер Нежити атакует ячейку на Поле боя Персонажа прямо напротив него, и наносит 1 повреждение. Если Страж Бездны переместится в ячейку, занимаемую Легионером Нежити, поменяйте местами две карты.



Когда ОЗ Стража Бездны уменьшатся до 0, удалите всех оставшихся Легионеров Нежити с Поля боя Врагов. Страж Бездны теперь **Раскаляется**, как описано в разделе о Вордте. После того, как игроки уменьшат ОЗ Раскаленного Стража Бездны до 0, они его победят.

Специальные правила Верховного повелителя Вольнира

Верховный повелитель Вольнир размещается в задней средней ячейке Поля боя Врагов. Затем поместите правую руку Вольнира в заднюю правую ячейку, а левую руку Вольнира - заднюю левую ячейку Поля боя Врагов.



Сам Вольнир не может быть перемещен или атакован. Руки Вольнира будут двигаться, как указано на картах Поведения Вольнира. Если атака не является Дистанционной \otimes , Руки могут быть атакованы, только если они находятся в первом ряду.

Когда ОЗ Руки уменьшится до 0, удалите ее с Поля боя Врагов. Это никак не влияет на атаки Вольнира. Когда обе Руки будут удалены с Поля боя Врагов, Вольнир побежден.

Специальные правила Понтифика Саливана

Как только Понтифик Саливан получит пять Ран, переверните его кару. Отложите пять жетонов Ран в сторону и сразитесь с Клоном Саливана. Как только ОЗ Клона Саливана уменьшатся до 0, переверните карту и поместите эти жетоны Ран на карту Понтифика Саливана. Продолжайте сражаться с Понтификом Саливаном, пока он не получит еще пять Ран. Затем переверните карту, и снова сразитесь с Клоном Саливана. После того, как ОЗ Клона Саливана уменьшатся до 0, переверните карту и поместите все жетоны Ран на карту Понтифика Саливана.

Каждый раз, когда Клон Саливана переворачивается лицом вверх, на карте отображается количество ОЗ.

Понтифик Саливан побежден, когда его ОЗ уменьшатся до 0.



Победа в игре

Когда Локация с Боссом зачищена, она остается зачищенной до конца игры. Босс не возрождается. Когда все Локации с Боссами на поле Исследований зачищены, игроки побеждают в игре!

СИМВОЛЫ

В карточной игре Dark Souls используются символы, помогающие игрокам определить способности и эффекты для разных типов карт.



Площадь - Атака по площади поражает все карты Врагов в указанных ячейках. Если в перечисленных строках или столбцах, нет карт Врагов атака проматывается и не имеет никакого эффекта.



Блок - Действие, уменьшающее количество повреждений от атаки на указанное значение. Любые дополнительные эффекты атаки, такие как толчок или состояние, все еще применяется даже если повреждения уменьшаются до 0.



Повреждения - атака наносит указанное количество повреждений цели.



Уклонение - Действие, позволяющее персонажу избежать всех повреждений и эффектов атаки.



Лечение - Выбранный персонаж перемещает указанное количество карт, из нижней части Колоды Сброса под низ своей Колоды, лицом вниз.



Переход - Персонаж, который выполняет это действие, может переместиться на количество ячеек, равное указанному значению, следуя обычным правилам движения.



Толчок - Цель атаки перемещается на одну ячейку в указанном направлении, если указанная ячейка свободная. Если в ячейке, в которую должна переместиться есть карта, обе карты меняются местами.



Дистанционная атака - Атака может быть выполнена, даже если в столбце между персонажем и предполагаемой целью есть другие карты.



Поиск - Персонаж может просматривать свою Стопку Сброса и выбирать указанное количество карт. Эти карты кладутся лицом вниз сверху Колоды Персонажа, в любом порядке по выбору игрока.

Состояние

Некоторые атаки накладывают Состояние на свои цели. Когда Состояние применяется, поместите соответствующий жетон Состояния на карту, чтобы отметить эффект. Жетоны Состояний удаляются после того, как Состояние сработало, но это же Состояние может быть наложено на эту же карту позже. На карту не может быть наложено новое Состояние, в то время как на карту уже наложено аналогичное Состояние; если последующая атака повторно накладывает аналогичное Состояние, игнорируйте его и примените все остальные эффекты.



Кровотечение - Следующая атака против этой карты получает +1 повреждение.



Обморожение - При следующем движении эта карта получает 1 повреждение.



Яд - В конце своей следующей активации эта карта получает 1 повреждение.



Ошеломление - При следующей атаке эта карта получает 1 повреждение.

Дополнительные Режимы игры

После того, как вы несколько раз сыграете в карточную игру Dark Souls и получите больше информации о ней, вы можете использовать приведенные здесь правила, чтобы еще больше улучшить свой игровой процесс. Эти правила особенно полезны для более опытных игроков, желающих добавить в игру больше разнообразия.

Пользовательские Стартовые колоды

Этот режим дает игрокам возможность создавать свои собственные Стартовые колоды взамен использования четырех готовых Стартовых колод. В начале игры выберите персонажей по обычным правилам. Вместо того, чтобы брать Стартовые колоды своих персонажей, игроки создают свои собственные Стартовые колоды из 28 карт, используя любые карты из четырех Стартовых колод и карт Выживших людей. Как только все игроки создадут свои собственные Стартовые колоды, игра продолжается по обычным правилам. Этот режим лучше всего подходит игрокам, которые уже играли в игру несколько раз и хотят глубже изучить доступные стили игры Dark Souls. Если вы хотите сыграть Рыцарем, кастующим заклинания, или танкующим Убийцей, этот режим игры для вас!

Разные Боссы

На поле Исследований указаны наши советы с рекомендуемым размещением Боссов, во время первых игровых партий. Тем не менее, вы можете свободно смешивать и подбирать различные варианты Боссов. Мы сознательно разделили Боссов на несколько более легких Боссов (Вордт, Верховный правитель Вольнир) и более мощных Боссов (Страж Бездны, Понтифик Саливан). Мы советуем использовать по одному Боссу из каждой из этих категорий при выборе своего противника, не стесняйтесь смешивать их! Вы можете выбрать более легкий вариант прохождения игры, сразившись с Вордтом и Верховным правителем Вольниром, или по-настоящему бросить вызов себе, и сразиться со Стражем Бездны и Понтификом Саливаном в одном прохождении!



Справочник

СНАРЯЖЕНИЕ И АТАКИ



Площадь - Атака по площади поражает все карты Врагов в указанных ячейках. Если в перечисленных строках или столбцах, нет карт Врагов атака промахиывается и не имеет никакого эффекта.



Блок - Действие, уменьшающее количество повреждений от атаки на указанное значение. Любые дополнительные эффекты атаки, такие как толчок или состояние, все еще применяется даже если повреждения уменьшаются до 0.



Повреждения - атака наносит указанное количество повреждений цели.



Уклонение - Действие, позволяющее персонажу избежать всех повреждений и эффектов атаки.



Лечение - Выбранный персонаж перемещает указанное количество карт, из нижней части колоды сброса под низ своей колоды, лицом вниз.



Переход - Персонаж, который выполняет это действие, может переместиться на количество ячеек, равное указанному значению, следуя обычным правилам движения.



Толчок - Цель атаки перемещается на одну ячейку в указанном направлении, если указанная ячейка свободная. Если в ячейке, в которую должна переместиться есть карта, обе карты меняются местами.



Дистанционная атака - Атака может быть выполнена, даже если в столбце между персонажем и предполагаемой целью есть другие карты.



Поиск - Персонаж может просматривать свою стопку сброса и выбирать указанное количество карт. Эти карты кладутся лицом вниз сверху колоды персонажа, в любом порядке по выбору игрока.

СОСТОЯНИЯ



Кровотечение - Следующая атака против этой карты получает +1 повреждение.



Обморожение - При следующем движении эта карта получает 1 повреждение.



Яд - В конце своей следующей активации эта карта получает 1 повреждение.



Ошеломление - При следующей атаке эта карта получает 1 повреждение.

СТОЙКОСТЬ



Ловкость



Интеллект



Вера



Сила



Любая

АТАКА И СЛАБОСТИ



Тяжелая



Точная



Магическая



Искусная



Нет

ТИПЫ КАРТ ИГРОКА



28 карт Стартовой колоды Убийцы



28 карт Стартовой колоды Глашатая



28 карт Стартовой колоды Рыцаря



28 карт Стартовой колоды Волшебника



40 карт Обычных Сокровищ



10 карт Перемещенных Сокровищ



20 карт Выживших людей

ТИПЫ КАРТ ВРАГОВ



Карты Локаций 1-го Уровня



Карты Локаций 2-го Уровня



Карты Локаций 3-го Уровня



Карты Врагов 1-го Уровня



Карты Врагов 2-го Уровня



Карты Врагов 3-го Уровня



Карты Стража Бездны (Abyss Watcher)



Карты Понтифика Саливана (Pontiff Sulyvahn)



Карты Верховного повелителя Вольнира (High Lord Wolnir)



Карты Ворда из Холодной долины (Vordt of the Boreal Valley)



Начальная сторона карты Босса



Раскаленная сторона карты Босса

