

# Коллекционная карточная игра VS System



Базовая книга правил  
Русская версия



## Введение

Коллекционная карточная игра (ККИ) системы VS (VS System) позволит Вам принять участие в эпических поединках Супер-Героев и Супер-Злодеев и решить их исход. Просто выберите команду и в бой!

Если Вы никогда не играли в ККИ до этого, вам предстоит насладиться этим увлекательным хобби. В ККИ партии никогда не бывают одинаковыми и одна карта способна изменить ход игры. Приведенные ниже правила описывают лишь основные этапы игры. Каждая карта уникальна и добавляет новые аспекты в игру.

В ККИ только Вы решаете, какой стратегии следовать. После изучения игры при помощи стартовых колод, вы можете составить свою собственную уникальную колоду и сразиться со своими друзьями. Покупая дополнительные наборы, Вы получаете новые, мощные карты, которые способны значительно усилить Вашу колоду. Карты, произведенные компанией Upper Deck Entertainment, на рубашке которых изображен символ VS System, используют общие правила и ими можно играть в любой колоде карт VS System.

## Описание карт

В ККИ системы VS существует 4 типа карт: character (карты персонажей), equipment (карты снаряжения), location (карты локаций) и plot twist (карты поворотов сюжета). Все типы карт имеют некоторые общие составляющие части.

**Name:** Название карты.

**Recruit Cost:** Количество ресурсных единиц, требуемое для найма персонажа или снаряжения.

**Version:** Эта строка позволяет различать разные версии персонажей.

**Team Affiliation:** Большинство персонажей относятся к команде, однако некоторые из них не имеют принадлежности.

**Flight:** Этот значок показывает, что персонаж обладает одноименной способностью.

**Range:** Этот значок показывает, что персонаж обладает одноименной способностью.

**Attack Value (ATK):** Отображает силу персонажа, его способность сражаться.

**Defense Value (DEF):** Отображает ловкость персонажа, его способность выдерживать атаки.



Name  
(Название карты)

Recruit Cost  
(Стоимость Найма)

Version  
(Версия)

Team Affiliation  
(Принадлежность Команде)

Flight  
(Полет)

Range  
(Дальность)

Attack Value [ATK]  
(Значение Атаки)

Defense Value [DEF]  
(Значение Защиты)

Flavor Text  
(Художественный Текст)

Threshold Cost  
(Граничная Стоимость)

Card Type  
(Тип Карты)

Ongoing  
(Действующее)

Card Text  
(Текст Карты)

Collector Number  
(Коллекционный Номер)



**Threshold Cost:** Карты локаций и поворотов сюжета обладают граничной стоимостью. Вы можете перевернуть локацию или сыграть поворот сюжета, только если число ресурсов под вашим контролем не меньше значения граничной стоимости карты.

**Card Type:** Тип карты показывает чем является данная карта- персонажем, поворотом сюжета, локацией или снаряжением

**Ongoing:** Этот значок показывает, что поворот сюжета обладает одноименным эффектом.

**Flavor Text:** Художественный текст содержит околоигровую информацию и ни коим образом не влияет на ход игры.

**Collector Number:** Первые три буквы коллекционного номера описывают выпуск, к которому относится карта, следующие- ее порядковый номер. Например, карта «Superman, Avatar of Peace» - 22-ая из выпуска DJL «DC: Justice League of America». Коллекционный номер белого цвета присутствует на обычных (common) картах. Если коллекционный номер серебряного цвета – карта необычная (uncommon), и, наконец, если коллекционный номер золотого цвета - карта редкая (rare).

## Основные понятия Игры

**Endurance (Выносливость):** Каждый игрок начинает игру с 50 выносливости. В конце хода, если у Вас больше выносливости, чем у противника, а его выносливость меньше или равна 0, Вы выигрываете игру.

**Deck (Колода):** Стартовый набор содержит две колоды по 40 карт, с помощью которых Вы научитесь играть. При составлении собственной колоды следует помнить о том, что в ней должно быть не менее 60 карт.

**Hand (Рука):** Вы начинаете игру с 4 картами в руке, и каждый ход оба игрока берут две карты. Вы может иметь любое количество карт в руке.

**Front Row  
(Передний Ряд)**



**Support Row  
(Ряд Поддержки)**



**Resource Row  
(Ряд Ресурсов)**



**Front Row (Передний Ряд):** Когда Вы нанимаете персонажа, Вы можете поместить его в Ваш передний ряд или ряд поддержки. Персонажи в Вашем переднем ряду образуют основную линию атаки и защиты. Персонаж в переднем ряду защищает персонажа в ряду поддержки, расположенного непосредственно за ним.

**Support Row (Ряд Поддержки):** Этот ряд расположен непосредственно за передним рядом. Если персонаж в ряду поддержки защищен (protected) (в переднем ряду расположен персонаж, находящейся непосредственно перед этим персонажем), этот персонаж может быть атакован только персонажами с полетом (flight).

**Resource Row (Ряд Ресурсов):** Этот ряд расположен ближе всего к Вам. Каждый ход Вы можете поместить в него одну карту из руки рубашкой вниз, после чего данная карта считается ресурсом. Карты персонажей и снаряжения, помещенные в ряд ресурсов, нельзя повернуть лицевой стороной, однако локации и повороты сюжета, помещенные в ряд ресурсов, обладают дополнительными свойствами. Вы можете посмотреть на Ваши карты ряду ресурсов, расположенные рубашкой вверх, в любой момент игры, но Вы не можете менять их порядок.

**Protected (Защищенный):** Неоглушенный персонаж в переднем ряду защищает персонажа в ряду поддержки, расположенного непосредственно за ним. Персонажи в переднем ряду не могут быть защищенными.

**КО:** Сокращение от knocked out (уничтожить). Когда карта КО (уничтожается), она помещается в стопку КО ее владельца.

**КО'd pile (Стопка КО):** Когда карта уничтожается, она помещается в стопку КО ее владельца. В этой стопке карты располагаются рубашкой вниз, в любом порядке.



**Ready**  
(Готовый)



**Exhausted**  
(Истощенный)



**Stunned**  
(Оглушенный)

**Ready/Exhausted/Stunned (Готовый/Истощенный/Оглушенный):** Персонажи попадают в игру готовыми. Атакую или используя свои способности, персонажи становятся истощенными. После поражения в бою персонаж становится оглушенным. Оглушенные персонажи не могут быть использовать свои способности и их нельзя атаковать.

**Recover (Восстановить):** Когда оглушенный персонаж восстанавливается, переверните его рубашкой вниз, оставив истощенным.

**Activate (Активировать):** На некоторых картах присутствует ключевое слово «Activate». Для того чтобы активировать карту, истощите ее.

## Карты персонажей

Карты персонажей отображают благородных Героев и подлых Злодеев, исход сражения между которыми зависит от Вас.

**Recruit Cost** (Стоимость Найма): Стоимость найма отображается числом золотого цвета. Для того чтобы нанять персонажа, Вы должны потратить количество ресурсных единиц, равное стоимости найма персонажа.

**Version** (Версия): Версия персонажа указана непосредственно под его именем. У некоторых персонажей существует несколько версий, отображающих разные этапы жизни персонажа.

**Unique** (Уникальный): Большинство персонажей является неординарными личностями и поэтому уникальны. Когда Вы нанимаете персонажа, поместите все другие персонажи под Вашим контролем с именем, идентичным имени нанятого персонажа, в Вашу стопку КО.

**Army** (Армия): У некоторых персонажей в зоне размещения версии напечатано слово «Army». Эти персонажи не являются уникальными. Каждый игрок может иметь любое количество таких персонажей в игре. Эти карты персонажей отображают агентов, солдат или членов крупной организации. При составлении колоды Вы можете использовать любое количество персонажей армии.



Любое количество в  
игре и в колоде

**Flight** (Полет): Если персонаж, находящийся в переднем ряду, обладает этой способностью, то он может атаковать защищенных персонажей.

**Range** (Дальность): Персонаж, обладающий данной способностью, может атаковать, находясь в ряду поддержки.

Если персонаж обладает полетом и дальностью, он может атаковать защищенных персонажей, находясь в ряду поддержки.

**Attack Value** (Значение Атаки): Отображает силу персонажа, его способность сражаться. Значение атаки (сокращенно АТК) напечатано золотым шрифтом, рядом со значком молнии, в левой нижней части карты.

**Defense Value** (Значение Защиты): Отображает ловкость персонажа, его способность выдерживать атаки. Значение защиты (сокращенно DEF) напечатано серебряным шрифтом, рядом со значком щита, в левой нижней части карты.

**Team Affiliation** (Принадлежность Команде): Большинство персонажей относятся к командам, могут помогать своим соратникам и участвовать в командной атаке. Если эта зона пуста, данный персонаж не является членом команды.

## Карты Снаряжения

Карты снаряжения отображают одежду, оружие и технику, которую могут использовать Ваши персонажи.



Карты снаряжения  
нанимаются так же,  
как и персонажи



Поместите карту снаряжения  
за картой персонажа,  
использующего его

**Recruit Cost** (Стоимость Найма): Вы можете нанять снаряжение, так же как и персонажа, потратив количество ресурсных единиц, равное стоимости найма снаряжения.

Персонаж не может быть снаряжен двумя и более снаряжениями одновременно. Вы не можете перемещать снаряжение между персонажами.

Если персонаж КО или его убирают из игры, любое снаряжение, присоединенное к этому персонажу следует поместить в стопку КО владельца карты снаряжения.

Некоторые карты снаряжения являются уникальными. В поле текста таких кар присутствует слово «unique». Эти карты подчиняются тем же правилам, что и карты уникальных персонажей.

## Карты Локаций



Карты локаций отображают важные объекты и территории. Локации помещаются рубашкой вверх в ряд ресурсов и их можно перевернуть (flip) только в ряду ресурсов. Помните, что Вы можете поместить только одну карту в Ваш ряд ресурсов за ход. Чтобы использовать способности карты локация, ее необходимо перевернуть. После того как локация была перевернута рубашкой вниз, она не может быть перевернута вновь.

**Threshold Cost** (Граничная Стоимость): В верхнем левом углу карты локация серебряным шрифтом напечатана граничная стоимость, которая показывает минимальное количество карт Вашем ряду ресурсов необходимое для того, чтобы перевернуть эту локацию. Обычно, это число невелико, однако некоторые карты, обладающие значительным эффектом, могут иметь высокую граничную стоимость.

Как только у Вас есть необходимое число карт в ряду ресурсов, Вы можете перевернуть локацию. Вы не должны тратить ресурсные единицы, для того чтобы перевернуть локацию. После того как локация была перевернута, она остается в игре и считается ресурсом.

**Unique** (Уникальный): Также как и персонажи, локации являются уникальными. Когда Вы переворачиваете локацию, поместите все другие Ваши локации с названием, идентичным названию переворачиваемой локации, в Вашу стопку КО.

## Карты Поворота Сюжета

Повороты сюжета - это неожиданные события, которые влияют на игру и персонажей. Вы можете играть повороты сюжета либо из ряда ресурсов, идентично локациям, либо непосредственно из вашей руки. Повороты сюжета не являются уникальными, поэтому Вы может иметь несколько копий одного поворота сюжета в игре.



Вы можете сыграть поворот сюжета из Вашего ряда ресурсов, если количество карт в Вашем ряду ресурсов не менее значения граничной стоимости поворота сюжета. Переверните карту рубашкой вниз и следуйте ее инструкциям. Карта поворота сюжета остается в игре и считается ресурсом, но не оказывает влияния на игру, если не имеет **ongoing** (действующее) способностей. После того как поворот сюжета был сыгран из ресурсного ряда, Вы не можете перевернуть его рубашкой вверх.

Вы также можете сыграть поворот сюжета из Вашей руки, если количество карт в Вашем ряду ресурсов не менее значения граничной стоимости поворота сюжета. Покажите карту поворота сюжета другим игрокам и следуйте ее инструкциям. После этого поместите эту карту поворота сюжета в Вашу стопку КО.

**Ongoing** (Действующее): Карты поворотов сюжета, с действующими способностями создают различные эффекты, если находятся в положении рубашкой вниз в Вашем ряду ресурсов. Играя повороты сюжета с действующими способностями, следуйте инструкциям карты, написанным до слова «Ongoing», в обычном порядке. Любые способности, напечатанные, после слова «Ongoing» начинают действовать только после того, как эта карта поворота сюжета переворачивается рубашкой вниз в Вашем ряду ресурсов, и продолжают действовать, пока эта карта поворота сюжета остается в Вашем ряду ресурсов в положении рубашкой вниз.

## Начало игры

Каждому игроку необходимо отображать свою выносливость при помощи ручки и бумаги, кубика и т.д. В начале игры случайным образом определите игрока, который выбирает обладающего инициативой в течение первого хода. Для этой цели Вы можете использовать кубик, монету или игру «камень-ножницы-бумага». Игроки тщательно тасуют свои колоды и предоставляют их оппоненту для подснятия, после чего каждый игрок набирает стартовую руку в четыре карты.

**Mulligan** (Замена Стартовой Руки): Если игрок неудовлетворен своей стартовой рукой в четыре карты, он может поместить эти карты в низ своей колоды и набрать новую руку в четыре карты. Каждый игрок может использовать эту возможность только один раз и только в начале игры.

### *Инициатива*

В коллекционной карточной игре VS System каждая партия состоит из ходов, которые, в свою очередь, разделены на фазы и этапы. В течение хода игрок может помещать ресурс в игру, нанимать персонажей снаряжения и сражаться. Один из игроков начинает игру с инициативой. Этот игрок выполняет все свои действия в течение фазы первым. В конце каждого хода, инициатива переходит по часовой стрелке к другому игроку. Играя свои первые партии, используйте монету, кубик или любой другой предмет, чтобы обозначить игрока, обладающего инициативой.

### *Цель игры*

Каждый игрок начинает с 50 выносливости, которая отображает мощь его команды героев. Целью игры является снижение выносливости противника до нуля.

### *Золотое Правило*

Если текст карты противоречит правилам игры, то текст карты преобладает над правилами игры.

*Пример: Обычно, все персонажи становятся готовыми в течение фазы восстановления в конце хода. Текст карты «Friendly Fire»: «Персонажи, которые участвовали в командных атаках в этот ход, не могут стать готовыми в течение фазы восстановления в этот ход». В этот ход эффект карты преобладает над правилами игры.*

## Структура Хода

### **Draw Phase (Фаза Взятия)**

В течение фазы взятия. Оба игрока одновременно берут две карты.

### **Build Phase (Фаза Постройки)**

Игрок, обладающий инициативой, последовательно выполняет три этапа, описанных ниже. Затем другой игрок последовательно выполняет все три этапа фазы постройки.

#### ***Resource Step (Этап Ресурсов)***

Вы можете поместить одну карту из Вашей руки в ряд ресурсов рубашкой вверх. Вы должны поместить эту карту с правой стороны от ресурса, который вы поместили в игру последним. Карты персонажей и снаряжения, помещенные в ряд ресурсов, не могут быть перевернуты рубашкой вниз.

#### ***Recruit Step (Этап Найма)***

В начале этапа найма каждая карта в Вашем ряду ресурсов производит одну ресурсную единицу. Вы можете тратить ресурсные единицы, для того чтобы нанимать персонажей и снаряжения. В конце этапа найма, все неизрасходованные ресурсные единицы пропадают.

Для того чтобы нанять персонаж или снаряжение, Вы должны потратить количество ресурсных единиц, равное стоимости найма персонажа. Вы можете поместить нанятый персонаж в Ваш передний ряд или ряд поддержки. Карты снаряжения необходимо присоединять к персонажам.

#### ***Formation Step (Этап Построения)***

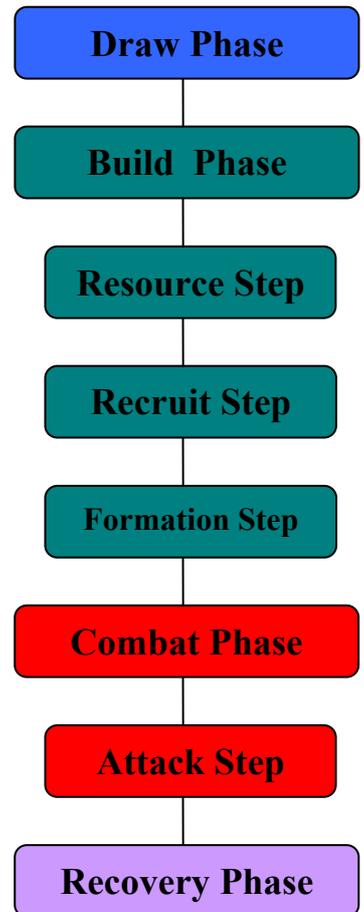
В течение этапа построения Вы можете перемещать Ваших персонажей между рядами или на новые места в рядах. Вы должны четко обозначить, какие персонажи находятся впереди, а какие персонажи - позади.

### **Combat Phase (Фаза Сражения)**

После того как каждый игрок выполнил все этапы фазы постройки, игрок, обладающий инициативой в этот ход, начинает атаковать.

#### ***Attack Step (Этап Атаки)***

Ваши персонажи могут атаковать в течение Вашего этапа атаки. Персонажи осуществляют атаки последовательно, один за другим.



## Объявление атаки

Выберите Ваш готовый персонаж в переднем ряду (атакующий персонаж) и незащищенный персонаж противника (защищающийся персонаж). Персонаж считается незащищенным, если он находится в переднем ряду или, если он находится в ряду поддержки и перед этим персонажем не расположен другой персонаж. Истоците персонаж, объявленный Вами атакующим для того, чтобы начать атаку.

Обычно, персонажи могут атаковать только незащищенных персонажей противника. Однако, персонажи со способностью «полет» могут атаковать защищенных персонажей в ряду поддержки, минуя персонажей в переднем ряду.

Обычно, персонажи не могут атаковать, находясь в ряду поддержки. Однако, персонажи со способностью «дальность», могут атаковать, находясь в ряду поддержки.

Персонаж, обладающий полетом и дальностью, способен атаковать любого персонажа противника, находясь в ряду поддержки.

## Осуществление Атаки

1. Сравните значение атаки (АТК) атакующего и значение защиты защищающегося (DEF).

- Если АТК атакующего персонажа меньше DEF защищающегося персонажа, то с защищающимся персонажем ничего не происходит.
- Если АТК атакующего персонажа равно DEF защищающегося персонажа, то защищающийся персонаж **оглушается** (см. ниже).
- Если АТК атакующего персонажа больше DEF защищающегося персонажа, то защищающийся персонаж оглушается, а игрок, контролирующий его, теряет выносливость, равную разнице этих величин. Эта потеря выносливости называется **breakthrough** (прорыв).

2. Сравните значение атаки защищающегося и значение защиты атакующего.

- Если АТК защищающегося персонажа меньше DEF атакующего персонажа, то с атакующим персонажем ничего не происходит.
- Если АТК защищающегося персонажа больше или равно DEF атакующего персонажа, то атакующий персонаж оглушается.

## **Stunned Character** (Оглушенный Персонаж)

Если персонаж становится оглушенным, то игрок, контролирующий его, теряет выносливость, равную стоимости найма этого персонажа (**stun endurance loss**). После этого персонаж необходимо поместить в истощенное положение рубашкой вверх.

Оглушенный персонаж остается в ряду и сохраняет свое положение внутри ряда, но не защищает персонаж, расположенный непосредственно позади него в ряду поддержки. Оглушенный персонаж продолжает считаться персонажем, сохраняя своё имя, версию и принадлежность команде. Оглушенный персонаж не может стать готовым, быть целью атаки, и его текст неактивен. Любой игрок может посмотреть на любой оглушенный персонаж в любой момент времени.

## **Breakthrough** (Прорыв)

Если значение АТК атакующего персонажа больше значения DEF защищаемого персонажа, то игрок, контролирующий защищаемого персонажа, теряет выносливость, равную разнице этих величин. Например, если атакующий персонаж с 5 АТК оглушает защищаемого персонажа с 2 DEF, то игрок, контролирующий защищаемого персонажа, потеряет 3 выносливости вследствие прорыва ( $5 \text{ АТК} - 2 \text{ DEF} = 3$ ).

Если Ваш противник не контролирует персонажей или все его персонажи оглушены, Вы можете атаковать непосредственно его самого. В этом случае Вы объявляете атакующего персонажа, но поскольку защищаемый персонаж отсутствует, Вы просто вычитаете значение АТК Вашего атакующего персонажа из выносливости противника. Эта потеря выносливости считается прорывом. Ваши атаки должны быть легальны, а именно, Вам необходимо учитывать положение атакующего персонажа. Для того чтобы атаковать, персонаж должен быть расположен в переднем ряду или в ряду поддержки, обладая дальностью.

## **Reinforcement** (Укрепление)

Если сильный персонаж атакует слабого, возникает возможность потери значительного количества выносливости вследствие прорыва. Однако защищаемый персонаж может быть укреплен, что полностью предотвращает прорыв.

После объявления противником атакующего и защищаемого персонажей, Вы можете истощить Ваш персонаж в ряду поддержки, чтобы дать укрепление персонажу, расположенному непосредственно спереди или непосредственно справа (слева), если оба этих персонажа имеют одну принадлежность команде. Если защищаемый персонаж с укреплением оглушается, Вы не теряете выносливость вследствие прорыва.



Sentinel Mark II может дать укрепление Bastion, Nimrod или Wild Sentinel, но не Sentinel Mark IV или самому себе.

Nimrod может дать укрепление только Sentinel Mark II, а Wild Sentinel не может дать укрепление, поскольку истощен.

После завершения Вашей атаки, Вы можете объявить другую атаку. Вы вправе продолжать объявлять атаки, пока у Вас не останется персонажей, способных атаковать.

### Командные Атаки

Иногда, персонаж противника сильнее любого Вашего персонажа. Чтобы справиться с ним, персонажи из одной команды могут атаковать совместно. Командная атака- это совместная атака нескольких персонажей против одного защищающегося. Любое количество персонажей может принимать участие в командной атаке. При этом каждый участвующий персонаж должен относиться к одной команде и способен легально атаковать защищающегося.

### Осуществление командной атаки

1. Сложите ATK всех атакующих персонажей и сравните их с DEF защищающегося персонажа. Если суммарное ATK всех атакующих персонажей больше или равно защищающегося персонажа, то защищающийся персонаж оглушается.
2. Игрок, контролирующий защищающийся персонаж, выбирает одного из атакующих персонажей. Если ATK защищающегося персонажа больше или равна DEF атакующего персонажа, этот атакующий персонаж оглушается.

## **Power –Up (Усиление)**

Усиление - это простой способ увеличить ATK и DEF персонажа под Вашим контролем. Вы можете усилить атакующего или защищающегося персонажа, сбросив с Вашей руки карту персонажа с тем же именем, что и у атакующего или защищающегося персонажа (версия персонажа не имеет значения). Усиленный персонаж получает +1 ATK и +1 DEF до конца этапа атаки. Вы можете усилить персонаж несколько раз в течение этапа атаки. Сброшенные Вами карты помещаются в Вашу стопку КО. После завершения текущего этапа атаки бонус, полученный персонажем от усиления, пропадает.

### Сложные ситуации в течение фазы сражения

Иногда, после объявления атаки, но до ее осуществления атакующий или защищающийся персонаж изменяют свое состояние. Приведенные ниже правила описывают подобные ситуации:

- Если атакующий или защищающийся персонаж оглушен или убран из игры, прежде чем атака осуществилась, то этот персонаж не участвует в атаке
- Если атакующий персонаж не участвует в атаке, атака отменяется. В случае командной атаки, атака продолжается, до тех пор, пока в ней участвует хотя бы один персонаж.
- Если атакующий персонаж не участвует в командной атаке, его ATK не учитывается при подсчете общей ATK атакующих персонажей.
- Если защищающийся персонаж не участвует в атаке, атака отменяется и атакующий персонаж(и) становятся готовыми и способны атаковать вновь.

Когда игрок объявляет атаку, но до того как объявленный атакующий персонаж истощается, остальные игроки имеют право сыграть поворот сюжета или использовать способность. В некоторых случаях примененная способность или сыгранный поворот сюжета приводят к нелегальности атаки объявленным персонажем. В этом случае атака отменяется, и персонаж, назначенный атакующим, не истощается. После начала атаки (персонаж, объявленный атакующим, истощается) ее невозможно сделать нелегальной.

Если значение атаки или защиты персонажа становится меньше нуля, это значение считается равным нулю за исключением его изменения путем сложения или вычитания.

## Recovery Phase (Фаза Восстановления)

Фаза восстановления наступает после завершения обоими игроками своих атак.

1. Если выносливость игрока меньше или равна нулю, то он покидает игру. Если выносливость каждого игрока меньше нуля, то победителем считается тот игрок, чья выносливость больше (ближе к нулю). Если выносливость каждого игрока меньше нуля и выносливости игроков равны, эти игроки совершают еще один ход.

2. Каждый игрок, начиная с игрока, обладающего инициативой, выбирает один оглушенный персонаж под его контролем, затем выбранный персонаж восстанавливается, а остальные оглушенные персонажи попадают в стопку КО их владельца.

3. Все карты в игре становятся готовыми.

4. Инициатива переходит по часовой стрелке к другому игроку.

5. Ход заканчивается. Следующий ход начинается с фазы взятия.

**Recover** (Восстановить): Когда оглушенный персонаж восстанавливается, переверните его рубашкой вниз, оставив истощенным. Помните, что он станет готовым в конце фазы восстановления.

## Способности

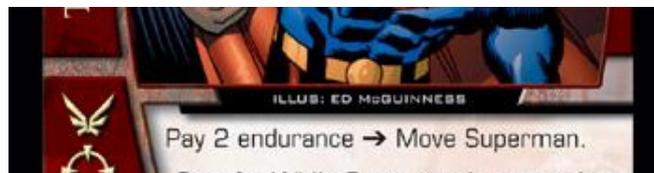
Карты в ККИ VS System обладают способностями. Существует три вида способностей:

1. Payment Power (Оплачиваемая способность)
2. Triggered Power (Условная способность)
3. Continuous Power (Длительная способность)

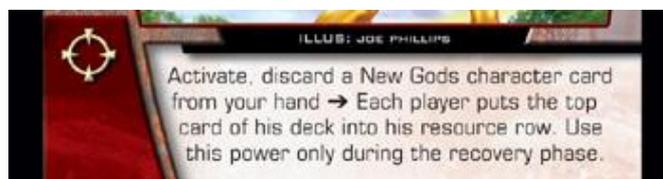
### *Оплачиваемая способность*

Оплачиваемые способности с легкостью можно отличить по значку →. Для того чтобы создать эффект оплачиваемой способности, Вы должны заплатить определенную стоимость. В тексте, предшествующем значку →, указана стоимость применения способности. Текст после значка → описывает эффект способности.

Оплачиваемая способность может требовать уплату выносливости, сброс карт с руки, истощение Ваших персонажей и прочее. Вы можете создавать эффект оплачиваемой способности столько раз, сколько оплатите ее стоимость, указанную перед значком →.



**Activate** (Активировать): В стоимости некоторых оплачиваемых способностей присутствует термин «Activate». Он означает, что для оплаты стоимости Вы должны истощить эту карту. Истощенные карты не могут использовать свои активируемые способности.



### *Условная способность*

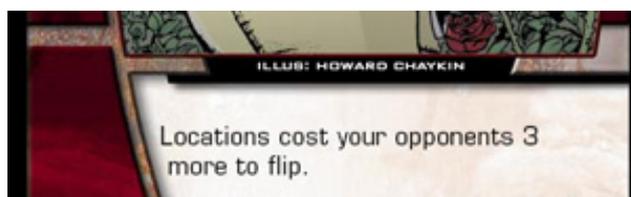
В тексте условной способности присутствуют слова «when» (когда) «whenever» (всякий раз когда) и «at» (в). Как только выполняются условия

срабатывания условной способности, она автоматически создает свой эффект. Условные способности могут срабатывать несколько раз в течение хода.



### *Длящаяся способность*

Длящиеся способности действуют и создают свои эффекты в течение всего времени нахождения в игре.



### **Понятие цепочки и приоритета**

Большинство событий в игре (например, наём персонажа, игра поворота сюжета и использование способности персонажа, объявление атаки) создает эффекты.

Когда один игрок создает эффект, другой игрок может совершить ответное действие, сыграв поворот сюжета или используя способность. Иногда возникают ситуации, в которых несколько игроков хотят совершить действие. Коллекционные карточные игры VS System используют временную «цепочку», которая помогает в подобных ситуациях. Когда игрок создает эффект, это эффект становится первым объектом в цепочке. По мере создания игроками ответных эффектов они помещаются в цепочку. После того как все игроки перестают создавать ответные эффекты, объекты в цепочке начинают осуществляться, начиная с ПОСЛЕДНЕГО объекта в цепочке.

Порядок помещения эффектов в цепочку определяется правилами приоритета.

## Понятие приоритета

- В начале фазы, игрок, обладающий инициативой, получает приоритет.
- В начале этапа, игрок, выполняющий этот этап, получает приоритет.
- После осуществления эффект покидает цепочку, а игрок, выполняющий текущий этап, получает приоритет. Если цепочка образована вне этапа, приоритет получает игрок, обладающий инициативой.

Игрок, обладающий приоритетом, может поместить эффект в цепочку или пасовать. После помещения эффекта в цепочку, игрок вновь получает приоритет. Он может поместить в цепочку другой эффект или пасовать. Если игрок пасует, приоритет передается другому игроку. Этот игрок может поместить эффект в цепочку или пасовать.

После того как все игроки последовательно пасуют, последний эффект в цепочке осуществляется. Игрок, выполняющий текущий этап получает приоритет. Если цепочка образована вне этапа, приоритет получает игрок, обладающий инициативой.

После осуществления каждого эффекта в цепочке, игроки, начиная с игрока с приоритетом, могут добавлять новые эффекты в цепочку. После того как все игроки последовательно пасуют, последний эффект в цепочке осуществляется. После осуществления первого эффекта в цепочке, она считается пустой.



Сыгран первым



Сыгран вторым



Сыгран третьим

Осуществляется третьим



Осуществляется вторым



Осуществляется первым

Все игроки пасуют

Все игроки пасуют

Все игроки пасуют

## Правила составления колоды

Сыграв стартовыми колодами, Вы наверняка захотите составить собственную колоду, используя карты из дополнительных наборов (Booster pack).

Колода должна содержать минимум 60 карт и не более четырех экземпляров карты с одним именем, за исключением:

- В колоде может содержаться до четырех экземпляров карты персонажа одной версии. Например, в колоде может содержаться до четырех экземпляров карты Batman, Avatar of Justice и до четырех экземпляров карты Batman, The Dark Knight.



- Персонажи с версией «Армия» могут содержаться в колоде в любом количестве. Например вы можете составить колоду, состоящую из шестидесяти Wild Sentinel.



При составлении колоды вы можете использовать любые карты с логотипом VS System на рубашке, даже если они относятся к другой игре VS System.



### Организованная Игра

Итак, вы освоили правила игры и составили свою уникальную колоду. Пришло время проявить себя. Программы Организованной Игры позволят Вам принять участие в санкционированных турнирах с международной системой рейтинга.

#### *UDE Hobby League*

Готовы играть? Посетите [www.vs-system.ru](http://www.vs-system.ru) и узнайте, в каких магазинах проходят турниры UDE Hobby League. Заведите новых друзей, играя в VS System, и выиграйте эксклюзивные карты с увеличенными иллюстрациями.

#### *UDE Pro Circuit Qualifier*

Чувствуете, что способны на большее? Примите участие в турнирах Pro Circuit Qualifier, которые откроют Вам дорогу на международную арену и позволят принять участие в турнирах Pro Circuit, ежегодный призовой фонд которых составляет 1.000.000 \$ .



## Словарь

**Activate** (Активировать): Стоимость некоторых активируемых способностей. Для того чтобы активировать карту, истощите ее.

**АТК** (Значение Атаки): Значение атаки напечатано золотым шрифтом, рядом со значком молнии, в левой нижней части карты.

**Attack** (Атака): Ваши персонажи сражаются, атакуя персонажей противника. Атака начинается, когда объявлены атакующий(ие) и защищающийся персонажи и атакующие персонаж(и) истощаются. Атака завершается после сравнения АТК и DEF и осуществления последствий этого процесса.

**Attacker** (Атакующий): После того как персонаж, объявленный атакующим, истощается, он становится атакующим. После завершения атаки, атаковавший персонаж, перестает быть атакующим.

**Breakthrough** (Прорыв): Прорыв- это потеря выносливости в результате атаки, равная разнице между АТК атакующего персонажа и DEF защищающегося персонажа. Если персонаж атакует непосредственно игрока, вся потеря выносливости считается прорывом.

**Controller** (Контролирующий): Игрок, контролирующий карту- это тот игрок, на чьей стороне данная карта находится в игре.

**Cost** (Стоимость): Стоимость – это нечто, что Вы должны оплатить, чтобы сыграть персонажа, карту поворота сюжета или способность.

**DEF** (Значение Защиты): Значение защиты напечатано серебряным шрифтом, рядом со значком щита, в левой нижней части карты.

**Defender** (Защищающийся): Когда персонаж противника атакует одного из ваших персонажей, атакованный персонаж становится защищающимся. После завершения атаки, персона ж перестает быть защищающимся.

**Discard** (Сброс): Помещение карты из Вашей руки в Вашу стопку КО.

**Endurance** (Выносливость): Выносливость отображает мощь Вашей команды героев или злодеев. Каждый игрок начинает игру с 50 выносливости.

**Exhaust** (Истощить): Для того чтобы истощить персонаж, поверните его набок. Этот персонаж считается истощенным.

**Flight** (Полет): Персонаж, обладающий способностью полет может атаковать защищенного персонажа.

**Formation** (Построение): Порядок размещения Ваших персонажей в игре.

**Hand** (Рука): Это карты, которыми Вы играете и взяли из Вашей колоды. Вы не обязаны показывать противнику карты из Вашей руки до того, как играете их.

**Initiative** (Инициатива): Игрок, обладающий инициативой, получает приоритет в начале каждой фазы хода. Приоритет определяет очередность применения игроками эффектов. Один из игроков начинает игру с инициативой. В конце каждого хода, инициатива переходит по часовой стрелке к другому игроку.

**Payment Power** (Оплачиваемая Способность): Способность, в тексте которой присутствует значок →. В тексте, предшествующем значку →, указана стоимость применения способности. Текст после значка → описывает эффект способности.

**Power** (Способность): Текст карт персонажей и локаций указывает, какими способностями эти карты обладают. Также см. Payment Power.

**Power-Up** (Усиление): Вы можете усилить Вашего атакующего или защищающегося персонажа, сбросив карту персонажа с именем, идентичным имени этого персонажа. Усиленный персонаж получает +1 ATK и +1 DEF до конца этой атаки.

**Protected** (Защищенный): Неоглушенный персонаж в ряду поддержки считается защищенным, если непосредственно перед ним в переднем ряду расположен неоглушенный персонаж. Защищенный персонаж не может быть атакован.

**Range** (Дальность): Персонаж с дальностью может атаковать, находясь в ряду поддержки.

**Ready** (Готовый): Ресурсы и карты персонажей попадают в игру готовыми. Готовый персонаж может быть истощен для атаки, укрепления или оплаты стоимости.

**Reinforcement** (Укрепление): Если защищающийся персонаж с укреплением оглушается, Вы не теряете выносливость вследствие прорыва.

**Resource** (Ресурс): Карта, расположенная в ряду ресурсов считается ресурсом, вне зависимости от того, расположена она рубашкой вверх или рубашкой вниз.

**Stun Endurance Loss** (Потеря выносливости вследствие оглушения): Если персонаж становится оглушенным, то игрок, контролирующий его, теряет выносливость, равную стоимости найма этого персонажа.

**Stunned** (Оглушенный): Если АТК атакующего(-их) персонажа(-ей) больше или равно DEF защищаемого персонажа, то защищаемый персонаж оглушается. Если АТК защищаемого персонажа больше или равно DEF атакующего персонажа, то атакующий персонаж оглушается. Оглушенный персонаж считается истощенным. Текст оглушенного персонажа неактивен и не оказывает влияния на игру. Оглушенный персонаж теряет все способности.

**Target** (Целевой): Персонаж, на которого будет воздействовать эффект поворота сюжета или способности. Например, если вы играете поворот сюжета с текстом «Target character gets +1 АТК», то вы выбирает персонаж и он получает +1 АТК.

**Unique** (Уникальный): Персонажи и локации являются уникальными. Когда Вы нанимаете персонажа, поместите все другие персонажи под Вашим контролем с именем, идентичным имени нанятого персонажа, в Вашу стопку КО. Когда Вы переворачиваете локацию, поместите все другие Ваши локации с названием, идентичным названию переворачиваемой локации, в Вашу стопку КО.

## **Разработчики**

Руководитель проекта игры VS System  
**Mike Hummel**

Разработка и дизайн игры VS System  
**Ted Adams, Jeff Donais, Robert Dougherty, Edward Fear, Brian Hacker,  
David Hewitt, Mike Hummel, David Humphreys, Matt Hyra, Darwin Castle,  
Danny Mandel, Zvi Mowshowitz, Alex Shvartsman, Kevin Tewart**

Отдел правил VS System  
**David DeLaney, Mitchell Waldbauer**

Председатель, исполнительный директор, Upper Deck Company  
**Richard McWilliam**

Президент и операционный директор, Upper Deck Company  
**Bob Andrews**

Вице-президент, Upper Deck Entertainment  
**Jerry Bennington**

Директор, отдел разработки игр  
**Jeff Donais**

Программы организованной игры  
**Jason Brenner, Alex Charsky, Ben Drago, Scott Elliott,  
Ian Estrin, Andy Fletcher, Russel Pippin**

Международная организованная игра  
**Eric Bess, Ann Van Dam, Adrian Teh, Chris Zantides**

Составление и перевод русской версии базовой книги правил:  
**Бычков Сергей**

Благодарим:  
**Bernadeth Scharink, Дмитрий Воскресенский, Сергей Добросудов,  
Артем Павлюковский**

*Все использованные логотипы, торговые марки, персонажи и их элементы  
являются собственностью их владельцев.*

*Компания «Волшебный Мир», 2005*

