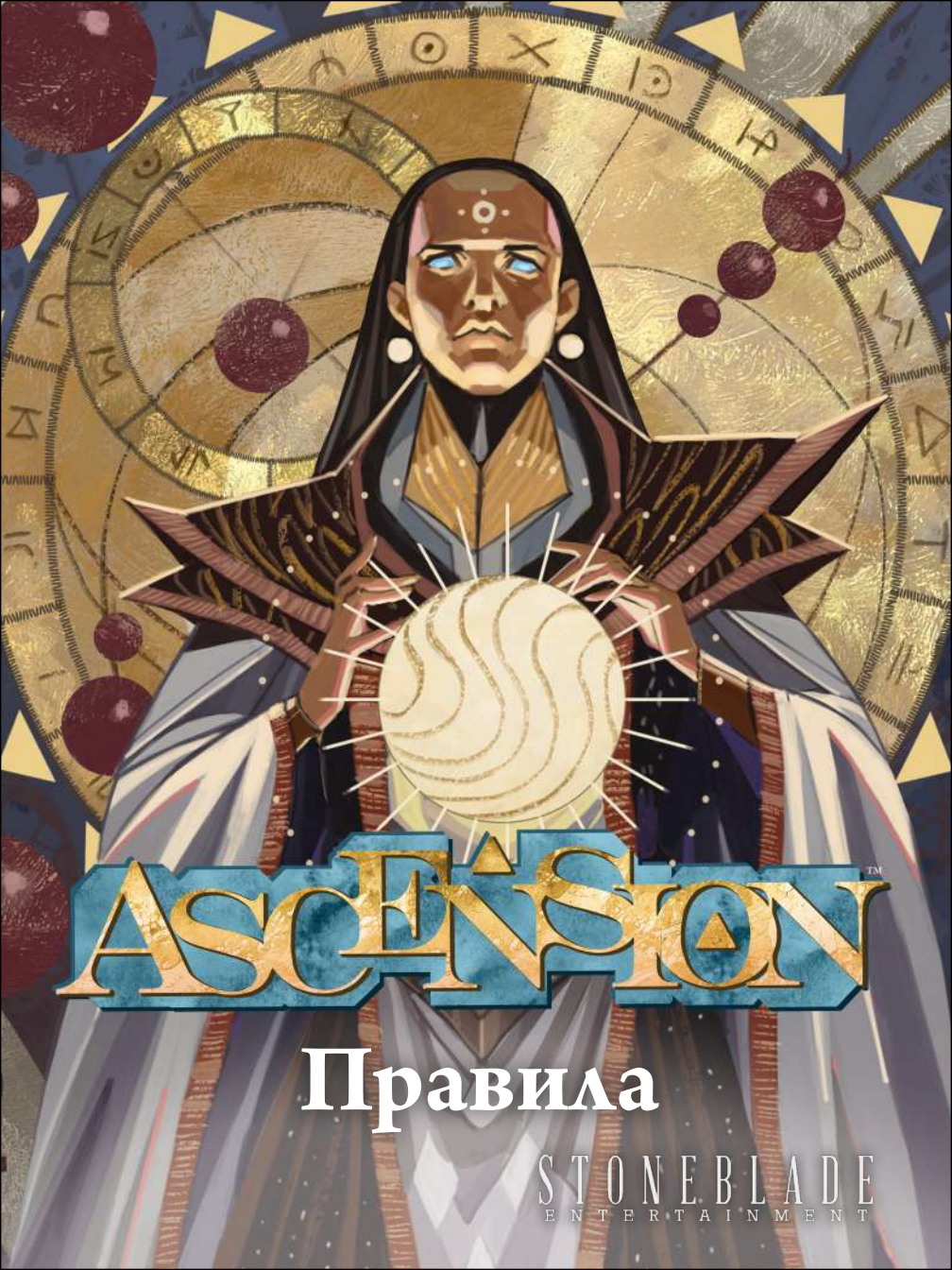




ASCENSION™

Правила

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

ASCENSION™

Добро пожаловать в мир Вигила.

Много тысяч лет Вигил был отрезан от других миров и таящихся в них опасностей. Но теперь барьер между измерениями разрушен, и Вигилу угрожает падший бог Самаэль со своей армией чудовищ.

Вы со своими самыми верными соратниками встали на защиту Вигила. Но только ваших сил недостаточно, и чтобы дать отпор злу, вам предстоит собрать целую армию героев, снарядить её мощными конструкциями и бросить вызов аватару Падшего и его полчищам монстров.

Об игре

Ascension — это колоδοстроительная игра: все участники получают одинаковые колоды и постепенно улучшают и дополняют их новыми картами в течение партии. В свой ход вы разыгрываете карты и получаете ресурсы, которые тратите на сражения с монстрами и покупку новых карт. Цель игры — накопить больше всех славы. Её приносят полученные в течение игры карты и победы над монстрами.

Компоненты

- 100 карт центральной колоды с чёрной рамкой
- 41 всегда доступная карта с серой рамкой (20 Мистиков, 20 Тяжёлой пехоты и 1 Культист)
- 40 начальных карт с белой рамкой (32 Ученика и 8 Ополчений)
- 50 фишек славы (25 красных и 25 прозрачных)
- 1 игровое поле

Начальная раскладка

Центральная
колода



Начальная рука
(5 карт)



Личная колода
(8 Учеников, 2 Ополчения)

Начальная колода
(оставшиеся 5 карт)

Подготовка

В партии могут принять участие от 2 до 4 игроков.

Каждый игрок берёт себе по 10 карт с белой рамкой (8 Учеников и 2 Ополчения), перемешивает их и кладёт перед собой лицом вниз — это его начальная колода. Затем каждый игрок берёт из своей колоды в руку 5 карт (ещё 5 остаются в колоде).

Положите игровое поле в центр стола. Либо, для экономии места, можете играть, не используя поле.



Разделите на три стопки карты с серой рамкой (Мистиков, Тяжёлую пехоту и Культиста). Положите эти стопки в соответствующие ячейки поля лицом вверх.

Сформируйте центральную колоду, перемешав все карты с чёрной рамкой, и положите её в соответствующую ячейку поля лицом вниз. Откройте из неё и выложите в ячейку поля 6 карт — это центральный ряд.

Положите фишки славы в ячейку запаса на поле. В запасе должно быть по 30 славы за каждого участвующего игрока. Ценность каждой маленькой прозрачной фишки — 1 слава, большой красной фишки — 5 славы. Остальные фишки оставьте в коробке.

Число игроков	2	3	4
Запас славы	60 ★	90 ★	120 ★

Герои

Герои — это ваши союзники в борьбе за Вигил. Вы начинаете игру с 10 картами героев и можете получать новые из центрального ряда и всегда доступных карт, тратя руны (▲) для оплаты их стоимости.

Имя

Аскет Недремляющего ока



Стоимость

Количество ▲, требуемое для получения карты.

Фракция

В игре есть 4 фракции:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна

Эффект

Применяется при розыгрыше.

Герой Просветлённых

Возьмите 2 карты.

Слава

Количество славы, приносимое картой в конце игры.



Худ. текст

Не влияет на ход игры.

«Посвяти себя Оку, — говорил Дхартха, — и узри всё сущее во вселенной».

©2020 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

Редкость и символ набора

Количество ● равно количеству копий карты в центральной колоде.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество героев из руки. При розыгрыше герой кладётся перед вами и выполняется его эффект. В конце хода все разыгранные герои отправляются в ваш сброс.

Конструкции

Конструкции — это оружие, снаряжение и магические артефакты, которые помогут вам в битве. Вы можете получать конструкции из центрального ряда, тратя руны (▲) для оплаты их стоимости.

Имя

Мурамаса

Стоимость

Количество ▲, требуемое для получения карты.

Фракция

В игре есть 4 фракции:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна

Эффект

Действует, когда вы применяете его или пока карта в игре.

Конструкция Бездна

Один раз за ход получите 3 .

Слава

Количество славы, приносимое картой в конце игры.

Последний из её мечей, теперь несущий её имя.

Худ. текст

Не влияет на ход игры.

Редкость и символ набора

Количество ● равно количеству копий карты в центральной колоде.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество конструкций из руки. При розыгрыше конструкция кладётся перед вами и не сбрасывается, пока не будет уничтожена каким-либо эффектом. Вы можете применять эффекты лежащих перед вами конструкций.

Монстры

Монстры — это злобные чудовища, стремящиеся уничтожить Вигил. Вы можете тратить мощь (●) и побеждать монстров в центральном ряду, низвергая их в Бездну, чтобы получать особые награды.

Имя

Тиран из недр

6

Стоимость

Количество ●, требуемое для победы над монстром.

Награда

Эффект, применяющийся при победе над монстром.

Монстр

Тип карты

Награда: Получите ★.
Возьмите 2 карты.

*В глубинах земли можно найти
безграничную силу, окружённую огнём
и смертью.*

Худ. текст

Не влияет на ход игры.

©2020 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

Редкость и символ набора

Количество ● равно количеству копий карты в центральной колоде.

Победа над монстрами приносит вам славу (★), необходимую, чтобы выиграть партию, а также другие эффекты.

Ход игры

Эффекты карт имеют приоритет над базовыми правилами, описанными здесь, и применяются вопреки им в случае противоречий.

Порядок хода

Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход выполните любое количество действий в любом порядке (действия можно повторять):

- Разыграйте карту, чтобы получить руны () , мощь () , славу () и другие эффекты.
- Примените эффект конструкции под вашим контролем.
- Получите карту героя или конструкции, оплатив её стоимость и поместив её в свой сброс.
- Победите монстра, чтобы получить славу и другие награды.

Закончив выполнять действия, завершите свой ход:

- Поместите в свой сброс все разыгранные карты героев и все карты, оставшиеся у вас в руке. Все непотраченные  и  пропадают.
- Возьмите в руку 5 карт из своей колоды.

Центральная колода и ряд

Когда карта покидает центральный ряд по любой причине, сразу же открывайте на её место новую с верха центральной колоды. Это происходит раньше выполнения любых других эффектов. В центральном ряду всегда должно лежать 6 карт.

Если в центральной колоде закончились карты, перемешайте карты из Бездны (стр. 11) и поместите их на стол лицом вниз — это новая центральная колода. В центральной колоде не должно быть *Учеников*, *Ополчений*, *Мистиков* и *Тяжёлой пехоты* — при изгнании они не кладутся в Бездну.

Колоды и сбросы игроков

У каждого игрока своя личная колода и стопка сброса. Если вам нужно взять карту, берите верхнюю карту из своей колоды. Если вам нужно сбросить карту, кладите её в свою стопку сброса лицом вверх.

Если вам нужно взять или открыть карту из своей колоды, но там их не осталось, сначала перемешайте свою стопку сброса и поместите её на стол лицом вниз — это ваша новая колода. После этого продолжите брать карты как обычно.

Обратите внимание, что разыгранные герои не отправляются в сброс до тех пор, пока вы не решите закончить ход. Так что если вам нужно восполнить колоду посреди хода, они не будут замешаны в неё.



Розыгрыш карт из руки

Вы можете разыгрывать карты из своей руки — для этого не нужно тратить никаких ресурсов.

Разыгрывая героя, кладите его перед собой и выполняйте его эффект. Он останется лежать перед вами до конца хода, после чего будет сброшен.

Разыгрывая конструкцию, кладите её перед собой. Она останется лежать перед вами, пока не будет уничтожена каким-либо эффектом, после чего будет сброшена.

Если эффект требует сделать какой-либо выбор, его нужно сделать сразу. Если розыгрыш карты вызвал срабатывание каких-либо эффектов, они выполняются после выполнения эффектов разыгранной карты. Полученные  и  можно тратить в любые моменты хода.



Разыграв Шипастую бестию, получите 1 и возьмите 1 карту.

Конструкции в игре

Лежащие перед вами конструкции находятся под вашим контролем, и в свой ход вы можете (но не обязаны) применять их эффекты. Вы можете применять эффекты как конструкций, которые разыграли в этом ходу, так и конструкций, находящихся под вашим контролем с прошлых ходов.

Если эффект уничтожает конструкцию под вашим контролем, кладите её в свой сброс. Конструкции в вашем сбросе или руке не считаются находящимися под вашим контролем.



Чтобы получить Кора, нужно потратить 3.

Получение карт

Вы можете получать героев и конструкции из центрального ряда, а также *Мистиков* и *Тяжёлую пехоту* из стопок всегда доступных карт (если они там ещё остались). Для получения карты вы должны потратить руны (▲) в количестве её стоимости (указана в верхнем правом углу) и поместить эту карту в свой сброс. Получив карту из центрального ряда, откройте на её место новую.

Победа над монстрами

Вы можете побеждать монстров в центральном ряду. Для победы над монстром вы должны потратить мощь (●) в количестве его стоимости (указана в верхнем правом углу). Победив монстра, поместите его в Бездну, откройте на его место новую карту и получите указанные на нём награды.

Также вы можете побеждать всегда доступного *Культиста* по тем же правилам, но с одним отличием: он не помещается в Бездну — его можно побеждать сколько угодно раз (в том числе несколько раз за ход).



Чтобы победить Тирана из недр, нужно потратить 6.

Слава

Награды за победу над монстрами, а также некоторые другие эффекты могут приносить вам славу (★). Получая славу, забирайте себе соответствующее количество фишек из запаса, подготовленного перед игрой (большая красная фишка — 5 славы, маленькая прозрачная — 1 слава).

Изгнание

Некоторые эффекты позволяют изгонять карты, убирая их из игры.

Изгоняя *Ученика* или *Ополчение*, убирайте их в коробку. Изгоняя *Мистика* или *Тяжёлую пехоту*, возвращайте их в соответствующие стопки. Все остальные изгнанные карты кладите в стопку Бездны лицом вверх.

Изгоняя карту из центрального ряда, открывайте на её место новую. Изгнание монстра из центрального ряда не считается победой над ним, и вы не получаете награды за это. Если эффект позволяет вам изгнать карту из руки или из сброса, вы не можете таким образом изгнать разыгранную в этом ходу карту (потому что она уже не в вашей руке, но ещё и не в сбросе).

Совет. Изгоняйте свои слабые карты, например *Учеников* или *Ополчения*, — так вы чаще будете брать в руку более сильные карты.

Единство

Перед эффектом карты может стоять ключевое слово «Единство». Такой эффект выполняется, только если в этом ходу вы разыгрывали (или когда разыграете) ещё хотя бы 1 карту той же фракции, что и карта с «Единством». В тексте всех эффектов «Единства» базовой игры приведено условие их применения, так что наличие этого ключевого слова само по себе не влияет на игру.

Конец хода

Когда вы больше не можете или не хотите выполнять действия, ваш ход заканчивается. Поместите все разыгранные карты героев и карты, оставшиеся в вашей руке, в свой сброс. Все непотраченные  и  пропадают. Возьмите 5 карт из своей колоды (перемешайте свой сброс, если в вашей колоде закончились карты, а вам нужно взять ещё). Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Когда в запасе славы заканчиваются фишки, игра переходит к завершению. Продолжайте играть, пока не закончится ход последнего игрока (того, после которого должен был бы ходить игрок, совершавший первый ход в этой партии), после чего перейдите к финальному подсчёту. Если вам нужно получить славу, когда в запасе уже нет фишек славы, берите их из коробки.



После завершения игры подсчитайте количество славы, приносимое всеми вашими картами: в колоде, в сбросе, в руке и под контролем (количество славы, приносимое картой, указано в её нижнем левом углу). К получившемуся значению добавьте славу, набранную вами в виде фишек.

Побеждает игрок, набравший больше всех славы. Ничьи разрешаются в пользу игрока, ходившего последним.

Одиночная игра

Для игры в одиночку следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- При подготовке в запас помещается 50 славы. У вашего соперника, Самаэля, не будет колоды. Вы ходите первым.
- Когда карта покидает центральный ряд, сдвигайте оставшиеся карты вправо, в освободившуюся ячейку, пока пустая ячейка не окажется в самой левой части ряда. После этого как обычно открывайте и выкладывайте в неё новую карту.
- Самаэль в свой ход бесплатно получает или побеждает 2 самые правые карты из центрального ряда.
- Полученные Самаэлем карты складываются в стопку. Они принесут ему славу во время финального подсчёта по обычным правилам.
- Получая награду за побеждённых монстров, Самаэль получает только славу, а остальные эффекты игнорирует.
- Игра завершается в конце хода, во время которого в запасе славы закончились фишки. Вы побеждаете, если набрали больше славы, чем Самаэль.

Глоссарий

Бездна. Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты. А также стопка, в которую помещаются изгнанные карты и побеждённые монстры.

Герой. Тип карты. При розыгрыше героя выполняются указанные на нём эффекты. Разыгранные герои помещаются в сброс в конце вашего хода.

Единство. Эффект, применяющийся, только если в этом ходу вы уже разыгрывали другую карту этой же фракции, либо применяющийся, когда вы разыграете её.

Жизнепоклонники. Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.

Изгнать. Поместить карту в Бездну. Изгнанные *Ученики* и *Ополчения* вместо этого убираются в коробку, а *Мистики* и *Тяжёлая пехота* возвращаются в соответствующие стопки.

Конструкция. При розыгрыше конструкции кладутся перед вами, и вы можете применять их эффекты в свой ход. Они не помещаются в сброс в конце хода, но могут быть уничтожены эффектами.

Контроль. Лежащие перед вами конструкции находятся под вашим контролем. Конструкции в руке, колоде или сбросе не находятся под вашим контролем.

Механа. Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.

Монстр. Тип карты. Монстра можно победить, потратив мощь () , после чего поместить его в Бездну и получить указанные на нём награды.

Мощь () . Ресурс, который можно тратить, чтобы побеждать монстров.

Награда. Эффект монстра, выполняющийся, когда вы побеждаете его.

Просветлённые. Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.

Руны () . Ресурс, который можно тратить, чтобы получать героев и конструкции.

Слава () . Показатель, используемый для определения победителя игры. Получая славу в течение игры, берите себе фишки славы из запаса. Также в конце игры славу принесут полученные вами за партию карты.

Уничтожить. Уничтоженная конструкция помещается в сброс контролирувавшего её игрока.

Пояснения по картам



Голем-аватар

Максимально эффект этой карты может принести ★ — по 1 за каждую фракцию: Просветлённые, Механа, Жизнепоклонники и Бездна.



Зерон, Повелитель лжи

Забранные вами карты становятся вашими. Противники не берут новые карты взамен.



Рунический ликантроп

Если на момент розыгрыша этой карты вы уже разыгрывали другого героя Жизнепоклонников в этом ходу, сразу получите 2. В противном случае вы получите 2, когда разыграете в этом ходу другого героя Жизнепоклонников. Эта карта приносит только 2, даже если вы разыграли или разыграете несколько других героев Жизнепоклонников.



Тиран из глубин

Каждый противник должен уничтожить все конструкции под своим контролем, кроме 1. Если у противника только 1 конструкция, он не уничтожает её.

Авторы

Создатель Ascension™

Джастин Гэри

Разработчики

Брайан Киблер, Гэри Арант, Роб Догерти,
Райан Сазерленд, Джаред Сарамаго,
Джейсон Зила, Джон Фьорилло,
Райан О'Коннор, Иэн Эстрин,
Джефф Лю, Дэйв Баумгартнер,
Стив Терри, Уилл Гарнер, Дарвин Кастл
и Пит Баумгартнер

Руководители проекта

Гэри Арант, Матайо Уилсон,
Джордж Рокуэлл III

Креативный директор

Джордж Рокуэлл III

Графический дизайн

Денвер Миллер III и Джессика Эйлер

Иллюстрации

Питер Кляйн, Род Мендес,
Аарон Накахара, Якуб Ребелка
и Кристен Масланка

Креативная разработка

Джордж Рокуэлл III, Джастин Гэри

Связи с общественностью

Брайан Хьюз

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик

Виктория Лаптева

Корректор

ООО «Корректор»

Редактор

Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик

Ксения Есина

Руководитель проекта

Артём Савельев

Руководитель редакции

Валерия Горбачёва

Общее руководство

Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель
русскоязычной версии игры. Все права защищены.



ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА

Динамичные колодостроительные сражения от создателей Ascension.

Погрузитесь в атмосферу техномагии далёкого будущего. Победите, овладев силой своего Осколка Бесконечности или уничтожив всех, кто вам противостоит.

- > Колодострой от признанных мастеров жанра.
- > Огромная вариативность стратегий и мощных комбинаций карт.
- > Разные режимы игры — от соло до командного.

Дополнение «Реликвии будущего» уже внутри!



Тактическая стратегия во вселенной Ascension.

Самостоятельная игра, в которой вы управляете легендарными чемпионами, сражающимися ради спасения мира Вигила. Пройдите через множество испытаний и бросьте вызов самим богам!

- Сочетание колодостроительной механики и боёв за контроль территорий на игровом поле.
- Варианты игры на любой вкус: соревновательный, кооперативный, одиночный.
- Разнообразие партий: только в базовой игре сотни карт и десятки сценариев.

