



# КРОСМАСТЕР БЛАСТ

ПРАВИЛА



## ВВЕДЕНИЕ

Участвуй в тактических сражениях во вселенной Кросмоза – возьми под управление команду из двух Кросмастеров и победи дуэт оппонента!

Выбирай героев с умом, изучи ландшафт, захвати клетки с Глифами и ворвись в бой!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, отправивший одного из Кросмастеров оппонента в нокаут (КО), станет победителем.

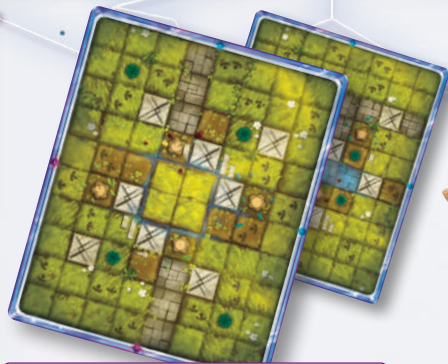
Если ни один Кросмастер не будет нокаутирован за 5 раундов, победит игрок, контролирующий больше Глифов.

# СОДЕРЖАНИЕ

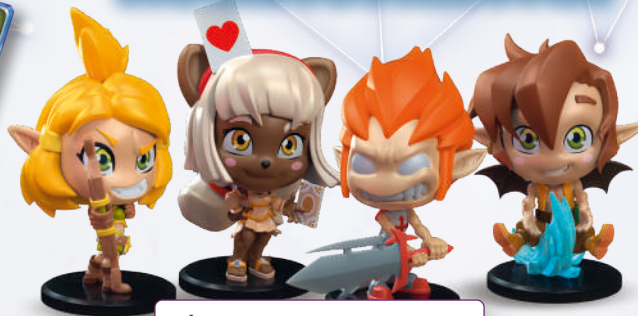
ВВЕДЕНИЕ .....	стр. 2
ЦЕЛЬ ИГРЫ .....	стр. 2
СОДЕРЖАНИЕ .....	стр. 3
КОМПОНЕНТЫ .....	стр. 4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ .....	стр. 5
ИГРА .....	стр. 6
ХОД ИГРОКА .....	стр. 6-8
1. Вскрытие новых Кросмических даров .....	стр. 7
2. Активация Кросмастеров .....	стр. 7
3. Активация Приспешников .....	стр. 8
СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ .....	стр. 8-9
1. У Бойца есть хотя бы 1 ★ .....	стр. 8
2. Заклинание доступно .....	стр. 8
3. Радиус действия .....	стр. 9
4. Линия видимости .....	стр. 9
ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ .....	стр. 9-10
Эффект заклинания .....	стр. 9
Боевой бросок .....	стр. 10
Итог боя .....	стр. 10
КОНЕЦ ИГРЫ .....	стр. 11
ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА .....	стр. 11-13
Кросмические дары .....	стр. 11
Игровое поле .....	стр. 11
Грани кубиков .....	стр. 11
Зона захвата .....	стр. 11
Бросок на уворот .....	стр. 11
Божественные испытания .....	стр. 12
Игра командами из трех Кросмастеров .....	стр. 13
Режим Босса .....	стр. 13
ЖЕТОНЫ ОСОБОЙ МЕСТНОСТИ .....	стр. 14
АВТОРЫ .....	стр. 15
ПАМЯТКА .....	стр. 16



# КОМПОНЕНТЫ



1 двустороннее игровое поле



4 фигурки Кросмастеров



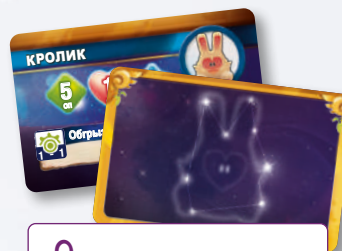
4 карты Кросмастеров



12 карт Божественных испытаний



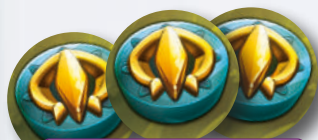
10 карт Кросмических даров  
6 карт Великих кросмических даров



9 карт Приспешников



2 кубика



8 жетонов ловушек



4 жетона брони



8 жетонов Глифов



1 жетон Дофуса



4 дерева



17 жетонов Приспешников



20 жетонов особой местности



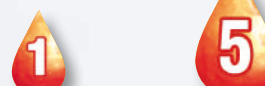
4 карты для игры  
«Кросмастер Арена» (см. стр. 15)



4 куста



10 маркеров очков  
передвижения





38 маркеров / 18 маркеров  
1 рана / 5 ран











10 маркеров  
очков действия


# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 01 — Положите игровое поле в центре стола. Цвет на каждой стороне игрового поля (  или  ) будет цветом команды до конца игры.
- 02 — Поместите декорации на отведенные для них места: деревья – на пеньки, а кусты – на пучки травы.
- 03 — Каждый игрок берет себе две случайные фигурки Кросмастеров, соответствующие карточки Кросмастеров и один кубик.

## ПЕРВАЯ ИГРА

- 04 — Возьмите 10 карт Кросмических даров, перемешайте их и положите лицом вниз рядом с игровым полем. Божественные испытания и Великие кросмические дары будут использоваться только в следующих играх. Пока оставьте их в коробке.
- 05 — Из карт Приспешников возьмите карты Пупуси и Черного Кволика, положите их рядом с игровым полем. Выложите на них соответствующие жетоны Приспешников. Во время своей первой игры оставьте карты и жетоны остальных Приспешников в коробке.
- 06 — Среди жетонов особой местности найдите жетоны огня  и льда  и положите их рядом с полем. Остальные жетоны особой местности в первой игре не используются.
- 07 — Положите жетоны Глифов  , маркеры ран , очков действия  и очков передвижения  рядом с полем.

Чтобы определить первого игрока, подбросьте жетон Глифа как монетку. Игрок, чей цвет окажется сверху, будет первым игроком: он выбирает стартовые позиции своих Кросмастеров и выставляет их. Можно выбрать только те клетки, которые расположены в двух ближайших к игроку рядах поля и отмечены следами дракоиндеек .

После этого оппонент делает то же самое и забирает жетон Дофуса . **ДА НАЧНЕТСЯ БИТВА!**



# ИГРА

Партия в «Кросмастер Бласт» состоит из нескольких раундов. В свой ход первый игрок вскрывает карту Космических даров и выполняет действия своими Кросмастерами. После этого его оппонент вскрывает карту Космических даров и ходит своими Кросмастерами. Затем снова наступает очередь первого игрока – и так далее, пока один из игроков не победит.

Карточки Кросмастеров содержат всю необходимую для игры информацию:

## ◆ Очки Передвижения (ОП):

Используются для перемещения Кросмастера. Кросмастер может передвинуться на одну клетку за каждое ОП (◆).

## ♥ Очки Здоровья (ОЗ):

Показывают, сколько ран может получить Кросмастер. Если Кросмастер получает столько ран (🔥), сколько у него ОЗ (♥), он будет нокаутирован, и игрок, контролирующий его, проиграет. Будьте осторожны!

## ★ Очки Действия (ОД):

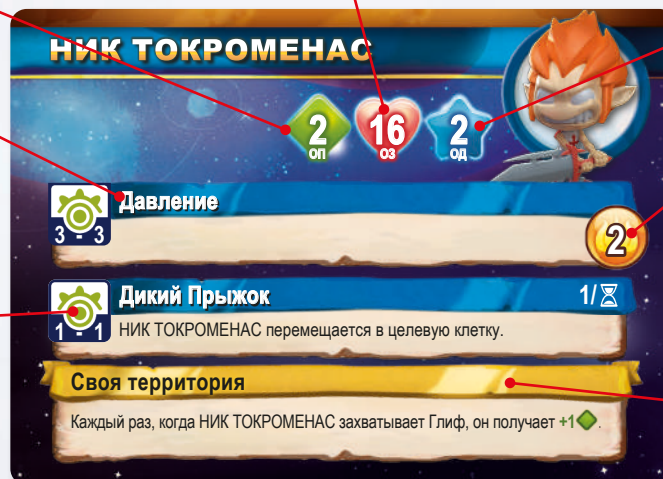
Используются для нападения на врагов и других действий. Каждое действие Кросмастера тратит его ОД (★). В свой ход Кросмастер может выполнить столько действий, сколько у него ОД.

**ЗАКЛИНАНИЯ**  
Это атаки Кросмастера.



## 🎯 Радиус действия (РД)

Радиус действия заклинания в клетках – это расстояние, на котором Кросмастер может достать до цели (мин. – макс.).



## ЭЛЕМЕНТЫ

В игре 4 вида элементов: Огонь, Вода, Земля и Воздух. Некоторые эффекты и свойства напрямую связаны с элементами.

## СВОЙСТВА

Это специальные способности Кросмастеров, *не забывайте про них!*

В игре «Кросмастер Бласт» используется термин «Боец». Он обозначает и Кросмастеров, и Приспешников.

# ХОД ИГРОКА

1. ВСКРЫТИЕ НОВЫХ КОСМИЧЕСКИХ ДАРОВ
2. АКТИВАЦИЯ КРОСМАСТЕРОВ
3. АКТИВАЦИЯ ПРИСПЕШНИКОВ

## 1. ВСКРЫТИЕ НОВЫХ КРОСМИЧЕСКИХ ДАРОВ

В начале каждого хода активный игрок вскрывает новую карту Кросмических даров и выкладывает ее лицом вверх слева или справа от колоды Кросмических даров. Если место уже занято картой Кросмических даров, новая карта выкладывается поверх предыдущей карты, закрывая ее.

Кросмические дары дают возможность совершить дополнительные действия или улучшают некоторые действия. Чтобы воспользоваться эффектом Кросмических даров, Кросмастер должен потратить 1 ★.

Каждый игрок может воспользоваться каждой картой Кросмических даров один раз за ход. Либо один Кросмастер может использовать обе карты, либо первый Кросмастер может использовать одну карту, а второй – другую.

**ВАЖНО:** Игрок, владеющий жетоном Дофуса, может использовать Кросмические дары бесплатно, не тратя ★. Но при этом ограничение на одно использование каждой карты Кросмических даров в ход сохраняется. В разделе, посвященном передвижениям, описано, как получить этот жетон.

## 2. АКТИВАЦИЯ КРОСМАСТЕРОВ

В начале каждого хода ваши Кросмастеры имеют полный запас ОД ★ и ОП ◆. Размер этого запаса может меняться в зависимости от маркеров, лежащих на карте Кросмастера.

В свой ход вы можете активировать своих Кросмастеров одного за другим в любом порядке. Вы можете передвигать Кросмастера, тратя его ◆, и творить заклинания, тратя его ★. Перемещение на одну клетку тратит 1 ◆, а сотворение каждого заклинания (или применение Кросмического дара) тратит 1 ★. ★ и ◆ Бойца можно тратить в любой последовательности. Как только игрок потратит хотя бы 1 ★ или 1 ◆ у нового Бойца, он не сможет вернуться к предыдущему.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Трата 1 ◆ позволяет передвинуть Бойца на соседнюю клетку по прямой линии вперед, назад, влево или вправо (не по диагонали). Боец не может войти в занятую клетку (клетку с деревом, кустом или другим Бойцом).

Если ваш Кросмастер перемещается в клетку с Глифом, поместите жетон Глифа вашим цветом вверх на эту клетку и возьмите жетон Дофуса, если у вас его еще нет. Так происходит захват Глифа. Первый игрок не может получить жетон Дофуса в свой первый ход ни при каких условиях.

**ВАЖНО:** Пустыми считаются те клетки, на которых нет деревьев, кустов или Бойцов. Клетки с Глифами считаются пустыми, поэтому Бойцы могут переходить на них.

Если ваш Кросмастер перемещается в клетку с Глифом, контролируемую вашим оппонентом, вы захватываете этот Глиф – переверните жетон Глифа своим цветом вверх.

### ДЕЙСТВИЯ

Трата 1 ★ позволяет:

- использовать Кросмические дары;
- сотворить заклинание (см. Сотворение заклинаний, стр. 8);
- использовать свойства Божественных испытаний (см. Божественные испытания, стр. 12).



### 3. АКТИВАЦИЯ ПРИСПЕШНИКОВ

После того, как вы активировали ВСЕХ своих Кросмастеров, вы можете разыграть Приспешников, выставленных на поле, одного за другим в любом порядке.

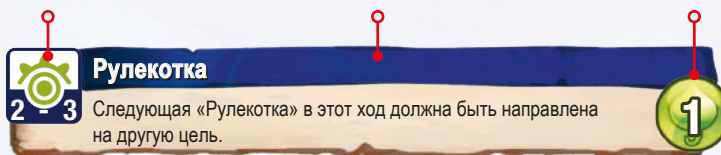


У Приспешников, как и у Кросмастеров, есть ★ и ◆. Размер запаса их ★ и ◆ может меняться в зависимости от маркеров, лежащих на жетоне Приспешника. Приспешники играют по тем же правилам, что и Кросмастеры.

Однако Приспешники не могут использовать Кросмические дары и не могут захватывать Глифы, но при этом могут находиться на клетках с Глифами (см. Призыв, стр. 10).

## СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Радиус действия заклинания      Название заклинания      Урон от заклинания  
Элемент



Целью заклинания может быть любая клетка (даже пустая), Боец или декорация.

Чтобы сотворить заклинание, нужно выполнить следующие условия:

- 1 У БОЙЦА ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 ★
- 2 ЗАКЛИНАНИЕ ДОСТУПНО

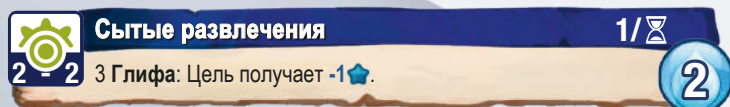
- 3 ЦЕЛЕВАЯ КЛЕТКА В РАДИУСЕ ДЕЙСТВИЯ
- 4 МЕЖДУ ТВОРЯЩИМ ЗАКЛИНАНИЕ И ЦЕЛЮ ЕСТЬ ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (СМ. ДАЛЕЕ)

#### 1. У БОЙЦА ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 ★

Сотворение любого заклинания стоит 1 ★. Как только все ★, указанные на карте Кросмастера, и возможные модификаторы потрачены, Кросмастер больше не может творить заклинания в этот ход.

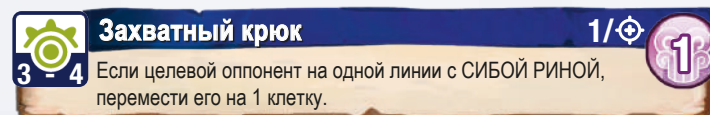
#### 2. ЗАКЛИНАНИЕ ДОСТУПНО

Некоторые заклинания можно сотворить только один раз в ход. Если это заклинание уже было сотворено, больше этого сделать нельзя. Это отображается символом 1 / ⌚ на карте.



Важно: Некоторые заклинания имеют ограничения по целям. Такие заклинания можно сотворить не более определенного количества раз на одного и того же Бойца в один ход. Это количество обозначено числом и символом ⊕. Ограничение действует только в рамках одного хода.

СИБА РИНА творит заклинание «Захватный крюк», помеченное символом 1 / ⊕. В свой ход она может использовать это заклинание на одном и том же Бойце не более одного раза. Она может использовать его на разных Бойцах, но не более одного раза в ход на одну и ту же цель.





### 3. РАДИУС ДЕЙСТВИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

У всех заклинаний указан радиус действия. Он определяется двумя числами. Первое – минимальный радиус. Если ваша цель ближе, то вы не можете сотворить это заклинание на эту цель.

Второе – максимальный радиус. Если ваша цель дальше, вы не можете сотворить это заклинание на эту цель.

Как и при передвижении, эти расстояния не измеряются по диагонали (дополнительно см. стр. 14).

### 4. ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ


Чтобы заклинание достигло цели, вам нужно провести воображаемую прямую линию из центра клетки творящего заклинание в центр клетки, которую занимает цель. Эта линия не должна пересекать клетки, блокирующие линию видимости.


Линию видимости блокируют только те клетки, в которых находятся деревья или другие Бойцы. Кусты, ловушки и Глифы не блокируют линию видимости. Из элементов особой местности только туман блокирует линию видимости.

Пример (справа):

Заклинание «Рулекотка» можно сотворить на цель минимум в двух и максимум в трех клетках.

Таким образом, целевая клетка должна быть в радиусе действия заклинания, то есть в двух или трех клетках от Поке Ринки. Вдобавок до цели должна быть линия видимости.

 Клетки в радиусе действия.

 Клетки в радиусе действия, но вне линии видимости.



## ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда все условия проверены, заклинание разыгрывается в два этапа.



Сначала применяется эффект заклинания, если он есть. После этого совершается боевой бросок, чтобы определить урон.

### ЭФФЕКТ ЗАКЛИНАНИЯ

У некоторых заклинаний есть дополнительные эффекты, указанные в тексте заклинания.

Разыграйте все эффекты до боевого броска и нанесения урона.

#### • Маркеры ОД/ОП

Некоторые эффекты указывают, что на цель нужно поместить маркеры. Маркеры влияют на ОД  и ОП  цели. Эти маркеры сбрасываются после хода Бойца, который их получил.

Маркеры  /  помещаются на:

- карту целевого Кросмастера;
- жетон целевого Приспешника.

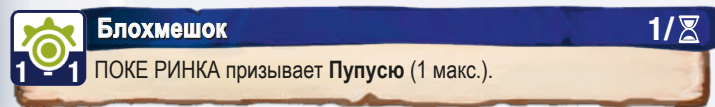
**Важно:** Если Боец получает  /  маркер в свой ход, эффекты применяются незамедлительно.

#### • Призыв

Заклинания призыва – особые заклинания, которые добавляют в игру Приспешников, но не наносят урон. Когда вы творите заклинание призыва, поместите карту соответствующего Приспешника перед собой рядом с картами ваших Кросмастеров. На этой карте указаны параметры Приспешников.

После этого поместите жетон соответствующего Приспешника на целевую клетку на игровом поле вашим цветом вверх. Вы можете разыграть действия своих Приспешников после того, как вы разыграли действия обоих своих Кросмастеров.

Пример: ПОКЕ РИНКА может сотворить заклинание «Блохмешок», чтобы призвать Пупусю.



В каждом заклинании призыва указано максимальное количество Приспешников этого типа, которое может быть у вас под контролем одновременно.

Важно: Если несколько Кросмастеров в вашей команде могут призывать одинаковых Приспешников, ограничение количества Приспешников этого типа действует на всю вашу команду, а не на каждого Кросмастера отдельно.

#### • Толкание

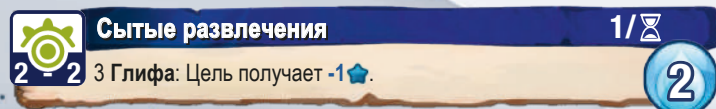
Некоторые заклинания толкают цель на определенное количество клеток от сотворившего заклинание. Переместите цель по прямой линии на указанное количество клеток. Если цель упрется в край поля или препятствие (дерево, куст или Бойца), то она остановится (см. Притягивание, стр. 14).

#### • Количество Глифов

Эффекты некоторых заклинаний становятся доступны, только если игрок, разыгрывающий их, контролирует определенное количество Глифов. Это указывается на карте следующим образом: [Количество] Глифов: [Дополнительный эффект].




Если игрок контролирует хотя бы столько Глифов (или больше), эффект разыгрывается, если нет, заклинание разыгрывается без дополнительного эффекта.

Например: Заклинание КИТ НИСС «Сытые развлечения» помещает маркер -1★ на цель, если вы контролируете хотя бы 3 Глифа. Если нет, оно просто наносит урон без дополнительного эффекта.



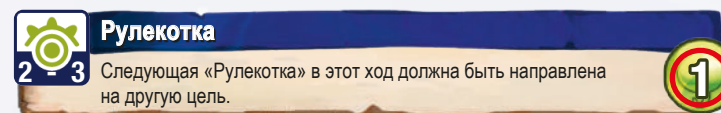
## БОЕВОЙ БРОСОК




После применения эффекта заклинания сделайте боевой бросок. Для этого нужно бросить кубик.




- Если на нем выпадает  или , то вы попали в уязвимое место – заклинание наносит 1 дополнительный урон.
- Если выпал , то цель удачно защитилась – заклинание наносит на 1 урон меньше.

Поместите на цель столько маркеров ран , сколько урона нанесло заклинание.




Например, вы атакуете заклинанием «Рулекотка», которое наносит 1 базовый урон:



- Если выпадает  или , ваше заклинание наносит 2 урона (1 базовый и +1 за боевой бросок);
- Если выпадает , ваше заклинание наносит 0 урона (1 базовый и -1 за боевой бросок);
- Если выпадает что-то еще, заклинание наносит базовый урон, в данном случае равный 1.

Важно: В своей первой игре учитывайте только ,  и  грани кубиков. Остальные грани описаны на стр. 11.

## ИТОГ БОЯ

После того, как маркеры ран  помещены на цель, сравните количество маркеров ран  на карте цели и количество ее ОЗ . Если количество ран больше или равно ОЗ, то цель нокаутирована.

ВАЖНО: Когда Кросмастер нокаутирован, уберите его фигурку с игрового поля. Проверьте, выполнено ли условие конца игры (см. Конец игры, стр. 11).  
Когда нокаутирован Приспешник, уберите его жетон с игрового поля. Игра продолжается как обычно.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается при выполнении одного из двух условий:

- **Кросмастер нокаутирован**

Игрок, которому принадлежит нокаутированный Кросмастер, проигрывает, а его оппонент объявляется победителем.

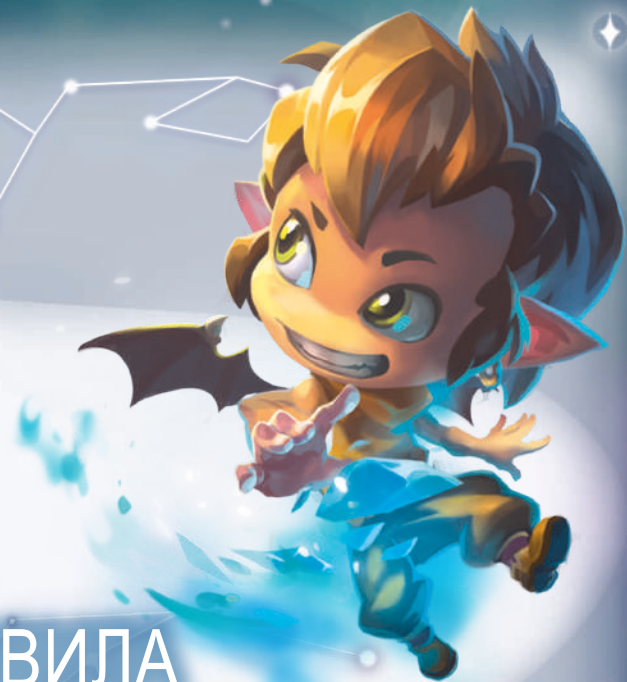
- **Колода Кросмических даров закончилась**

Игра заканчивается (каждый игрок сыграл по 5 ходов).

В этом случае игроки подсчитывают количество контролируемых ими Глифов.

Игрок, контролирующий больше Глифов, становится победителем.

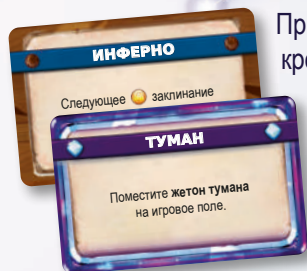
Если оба игрока контролируют одинаковое количество Глифов, то объявляется ничья.



# ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Когда вы разберетесь с базовыми правилами, рекомендуем добавить описанные ниже правила, чтобы изучить все тактические возможности игры «Кросмастер Бласт».

## КРОСМИЧЕСКИЕ ДАРЫ







При подготовке к игре добавьте 6 Великих кросмических даров к 10 базовым Кросмическим дарам. Перемешайте эти 16 карт и выложите 10 случайных карт лицом вниз рядом с игровым полем. 6 оставшихся уберите в коробку, не подглядывая.





## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

В игре «Кросмастер Бласт» двустороннее игровое поле. На каждой стороне игрового поля можно играть в двух направлениях. Каждый вариант бросает вам особый вызов.

Оба игрока всегда расставляют своих Кросмастеров на следах дракоиндеек в первых двух рядах на своей стороне игрового поля, независимо от того, как оно расположено.

## ГРАНИ КУБИКОВ

Когда вы бросаете кубик, сторона считается джокером. Если она выпала, вы сразу переворачиваете кубик на нужную вам сторону, выбрав один из четырех символов: , ,  или . После этого примените результат броска.









Сторона  работает как , но вы можете выбрать только символ  или символ  перед применением результата броска.

## ЗОНА ЗАХВАТА








Кросмастер следит за соседними клетками (диагональные клетки не считаются соседними). Эти клетки считаются его «зоной захвата». Если вы хотите выйти своим Бойцом из зоны захвата Кросмастера оппонента, вам нужно совершить успешный бросок на уворот. Бросок на уворот не нужно делать, если Боец выходит из зоны захвата с помощью эффекта заклинания или свойства.

## БРОСОК НА УВОРОТ

Бросьте один кубик:

- Если выпал , ваш Боец может покинуть клетку зоны захвата и передвигаться дальше по обычным правилам (оплачивая стоимость перемещения ).
- Если выпал , вас «захватили». Ваш Боец не может двигаться и теряет все оставшиеся  и .
- Если не выпадает  или , ваш Боец «пойман». Он не может двигаться и теряет все оставшиеся .

Боец может находиться в зоне захвата нескольких Кросмастеров оппонента одновременно. В этом случае сделайте два броска на уворот:

- Если оба ваших броска , ваш Боец может выйти из клетки.
- Если ни разу не выпал  или выпал только один , ваш Боец «пойман». Он не может двигаться и теряет все оставшиеся .
- Если у вас выпал хотя бы один , ваш Боец «захвачен». Он не может двигаться и теряет все оставшиеся  и .




Важно: У Приспешников нет зоны захвата.



## БОЖЕСТВЕННЫЕ ИСПЫТАНИЯ

В начале игры вскройте одну из 12 карт Божественных испытаний и поместите ее лицом вверх рядом с игровым полем.


Эта карта действует всю игру и дает новые возможности игрокам, а также делает клетки Глифов более значимыми.

Каждое Божественное испытание открывает доступ к новым свойствам в зависимости от количества Глифов под вашим контролем.

У каждого Божественного испытания есть три уровня  /  / , которые становятся доступны игроку, если он контролирует указанное количество Глифов (один Глиф / три Глифа / пять Глифов).

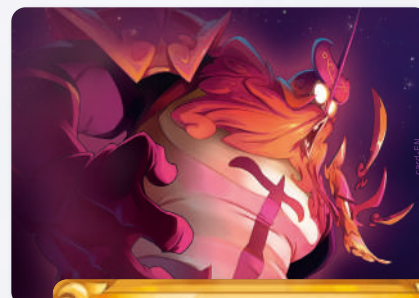
Игрок имеет доступ ко всем уровням, на которые у него хватает Глифов. Например, контролируя три Глифа, игрок имеет доступ и к первому , и ко второму  уровню.


Есть два вида свойств:

- Пассивные усиления действуют, пока вы контролируете указанное количество Глифов.
- Активные могут быть использованы вашими Кросмастерами за 1 , пока вы контролируете указанное количество Глифов. Каждый Кросмастер может использовать доступное активное усиление один раз в ход.

Важно: Приспешники не могут использовать активные усиления от Божественных испытаний.

Пример: В ходе игры с «Иоп: драка для всех» первые два уровня дают пассивные усиления, а третий – активное.



Пассивное усиление «БАТАКУ!» действует, если вы контролируете хотя бы один Глиф, и активирует следующий эффект: если ваш Кросмастер захватывает Глиф, он получает +1  до конца хода.

Совет: Если хотите безбашенной игры, попробуйте использовать 2 или даже 3 Божественных испытания одновременно!

## ИГРА КОМАНДАМИ ИЗ ТРЕХ КРОСМАСТЕРОВ

Вы можете играть в «Кросмастер Блест» командами из трех Кросмастеров. В этом случае игра становится еще более стратегической и тактической. Для этого режима есть несколько дополнительных правил.

### Равное количество

Оба игрока должны иметь одинаковое количество Кросмастеров в командах. Договоритесь о размере команд перед игрой. В каждой команде должно быть не больше трех Кросмастеров.

**ВАЖНО:** Некоторых Кросмастеров можно брать в команду дважды. Их имя на карте написано белым. Кросмастеры, чье имя на карте указано золотым, не могут дублироваться в одной команде. При этом в команде может быть несколько разных Кросмастеров с золотыми именами.

### Условия победы

Игра заканчивается при одном из следующих условий:



- Два из трех Кросмастеров игрока нокаутированы. Этот игрок проигрывает, а его оппонент объявляется победителем.
- Колода Кросмических даров закончилась. Игра заканчивается (каждый игрок сделал по 5 ходов). В этом случае игроки подсчитывают количество контролируемых ими Глифов. Игрок, контролирующий больше, становится победителем. Если оба игрока контролируют одинаковое количество Глифов, объявляется ничья. В остальном игра проходит по обычным правилам, как при игре с двумя Кросмастерами в каждой команде.

## РЕЖИМ БОССА

Этот режим позволяет вам устроить сражение между командой из трех Кросмастеров и ультрамощным Кросмастером!

В этом режиме один игрок управляет Боссом и выбирает одного Кросмастера. Это будет единственный Кросмастер в его команде. В команду другого игрока войдут три оставшихся Кросмастера. В этом режиме используется вся колода Кросмических даров (16 карт). Игрок, управляющий Боссом, вскрывает три карты Божественных испытаний и выкладывает их рядом с собой. Только этот игрок может пользоваться их усилениями.

Его оппонент вскрывает одну карту Божественных испытаний и выкладывает ее лицом вверх рядом с собой. Только этот игрок может пользоваться усилениями Божественного испытания.

В начале каждого хода Босс получает два +1  маркера и один +1  маркер. В конце каждого его хода эти маркеры сбрасываются.

### Конец игры

Босс побеждает, как только отправит в нокаут двух Кросмастеров оппонента. Другой игрок побеждает, если отправит в нокаут Босса.

Если ни одно из этих условий не выполнено, а колода Кросмических даров закончилась, игра завершается (каждый игрок сделал по 8 ходов). В этом случае игроки подсчитывают количество контролируемых ими Глифов. Игрок, контролирующий больше, объявляется победителем.

Если оба игрока контролируют одинаковое количество Глифов, победителем становится игрок за Босса.

# ЖЕТОНЫ ОСОБОЙ МЕСТНОСТИ

В игре есть пять разных **видов особой местности**: Лед, Огонь, Зыбучие пески, Цветок и Туман.



Лед

Огонь

Зыбучие  
пески

Цветок

Туман

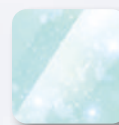
**Жетоны особой местности** можно размещать только на пустых клетках, где нет деревьев, кустов или Бойцов.

Важно: Жетоны особой местности нельзя размещать на клетках с Глифами и на клетках с другими жетонами особой местности.

Одновременно на игровом поле может быть не больше четырех жетонов особой местности одного вида.

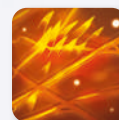
Если вы выкладываете пятый жетон одного вида, то перед этим уберите один из уже выложенных жетонов с игрового поля.

Пример: На игровом поле уже есть 4 жетона льда и 2 жетона огня. Вы хотите выложить еще один жетон льда, но предел уже достигнут. Поэтому сначала вы должны убрать с игрового поля один из жетонов льда и только затем поместить новый.



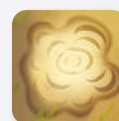
## ЖЕТОНЫ ЛЬДА

Когда Боец перемещается на **жетон льда**, он проскальзывает эту клетку (перемещается в соседнюю пустую клетку в том же направлении, не тратя дополнительных ОП).



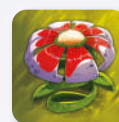
## ЖЕТОНЫ ОГНЯ

Когда Боец перемещается на **жетон огня**, он получает 2 🔥.



## ЖЕТОНЫ ЗЫБУЧИХ ПЕСКОВ

Когда Боец перемещается на **жетон зыбучих песков**, он получает маркер -1 💎.



## ЖЕТОНЫ ЦВЕТКОВ

Когда Боец перемещается на **жетон цветка**, максимальный радиус действия всех его заклинаний увеличивается на 1. Например: Максимальный радиус действия заклинания «Рулеточка» составляет три клетки, но, если ПОКЕ РИНКА находится на **жетоне цветка**, он увеличивается до четырех клеток.



## ЖЕТОНЫ ТУМАНА

Туман блокирует линию видимости. Боец может перемещаться на **жетон тумана** – в этом случае туман рассеивается (уберите жетон с игрового поля).

## В ДОПОЛНЕНИЯХ К ИГРЕ ВЫ ТАКЖЕ ВСТРЕТИТЕ:



Заклинания с таким символом действуют только на соседние клетки.



Заклинания с таким символом используются только на Бойца, творящего их.

## ПРИТЯГИВАНИЕ

Некоторые заклинания притягивают цель на определенное количество клеток к сотворившему заклинание. Переместите цель по прямой линии на указанное количество клеток. Если цель упрется в препятствие (дерево, куст или Бойца), она остановится.



## ЕЩЕ БОЛЬШЕ ФИГУРОК

Игра «Кросмастер Бласт» – это новое дополнение линейки игр «Кросмастер» и новые фигурки. Они позволят вам создавать новые команды.

Все, что вы хотели бы знать про Кросмастер, читайте на [www.krosmaster.com!](http://www.krosmaster.com!)



## КРОСМАСТЕР АРЕНА

В этой коробке вы также найдете вертикальные карты, которые позволят вам использовать фигурки в игре «Кросмастер Арена».

## АВТОРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ

Основано на оригинальной идее Тота.

**Разработка:** Пьер-Анри Дюпон, Фай Ху, Изабелль Вандамм, Вен Жу.

**Автор:** Мэтью Бертье.

**Иллюстрации обложки и карт:** Фредерик Симон.

**Графическое оформление:** Александр Папе.

**Графический дизайн:** Жюстин Левассо, Александр Папе.

**Дизайн персонажей:** Вероника Ганнель.

**2D-художники:** Жюстин Левассо, Александр Папе.

**3D-художники:** Лоран Буш, Дамиен Левафр, Studio Virtuos.

**Редакторы:** Лара Андахазы, Мэтью Бертье, Жан-Мишель Кайла, Игорь Давин, Пьер-Франсуа Фиасс.

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**Руководитель проекта:** Олег Раптовский.

**Отдельная благодарность:** Евгению Сенкевичу.

**Редактор:** Софья Ержушова.

**Перевод на русский язык:** Юрий Ануфриев.

**Верстка:** Дмитрий Кирносов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории

России, Казахстана, Украины, Республики

Беларусь, Республики Молдова, Республики

Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана,

Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».



# ПАМЯТКА

## ★ ХОД ИГРОКА ★

1. Вскрытие новых Кросмических даров.
2. Активация Кросмастеров.
3. Активация Приспешников.

## ★ НАПОМИНАНИЕ ★

ВИД	ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ
	пустые клетки ✓ непроходимые ✗	не блокирует ✓ блокирует ✗
Кусты	✗	✓
Деревья	✗	✗
Кросмастеры	✗	✗
Приспешники	✗	✗
Особая местность (кроме тумана)	✓	✓
Жетоны тумана	✓	✗
Жетоны Глифов	✓	✓
Жетоны ловушек	✓	✓

## ★ ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ ★

- Это воображаемая линия из центра клетки атакующего в центр клетки цели.
- Она не должна проходить через блокирующие клетки (с деревьями, Бойцами, жетонами тумана).

## ★ СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ★

### ТРЕБОВАНИЯ

- У Бойца есть хотя бы 1 ОД ★.
- Заклинание доступно.
- Радиус действия.
- Линия видимости.

### ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

- Эффект заклинания.
- Боевой бросок.
- Применение 🔥.

## ★ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОП И ОД ★

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ


Одна клетка ..... 1 ОП 

### ДЕЙСТВИЕ

Сотворение заклинания ..... 1 ОД 

### ДЕЙСТВИЯ ТОЛЬКО ДЛЯ КРОСМАСТЕРОВ

Использование Божественного испытания ..... 1 ОД 

Использование Кросмических даров ..... 1 ОД  (0 ОД с жетоном Дофуса)

Захват Глифа ..... Бесплатно

