



ПРАВИЛА



Огляд

У цій напруженій та динамічній гри-головоломці для 1-4 гравців ви перетворюєтесь в героїнь, які вирішують всі свої суперечки за допомогою пере-стрілкою! Використовуйте свої дії, щоб виконувати прийоми, прибирати кулі з вашого планшета поля зору й атакувати супротивника! Кожного раунду на вас сипатиметься сила-силенна куль, але ви повинні стати останньою героїнею, яка виживе у цьому пеклі та переможе!

Передмова автора

Якщо ви тільки-но розпочинаєте знайомство з "Bullet", ласкаво просимо! Якщо ви вже грали в ♥, — з поверненням!

Завдяки успіху "Bullet ♥" я зміг познайомити світ з іще більшою кількістю героїнь, зокрема з героїнями жанру shoot 'em up, що існують (зацініть "Bullet 🍊"). Те, що починалося з бажання, розквітло й принесло плоди — повноцінну лінійку продуктів і довгі ночі суперечок із нашим провідним тестувальником Марком.

Тепер, коли ми знаємо, що система працює, "Bullet" дала мені змогу розправити мої дизайнерські крила щодо ігрової механіки. Ви можете помітити, що багато механік у цьому наборі доволі божевільні, але попри це вони доступні. Боси ще суворіші, ніж раніше, тому не ставтеся до них легковажно!

Тематично "Bullet ★" розширює всесвіт Циклу 617, представлений в ♥. Багато героїнь із далеких галактик використовують свої власні методи, щоб розібратися одна з одною, тож тепер з'явилися іншопланетянки. Події ★ відбуваються невдовзі після ♥, тож відтоді сталося небагато. Есфір поглинула Еколу і перетворилася на космічну відьму, Адельгейд перемогла гігантську космічну акулу, Мері стала супергероїнею, Рі знайшла собі пару, а Янг-Джа все ще тероризує непроханих гостей, які нічого не підозрюють. А як же Лінг-Лінг і Сенка? Вам доведеться дочекатися Space Chase, щоби побачити, що з ними сталося...

У передмові до ♥ я надто багато розповідав про значення веселощів. Тепер я розумію, що це було зайвим, тому просто розважайтеся. Спробуйте зробити це з цією грою, якщо це не надто складно.

Джошуа Ван Ленінгем (Ittri)

Провідний дизайнер "Bullet ★".

Гра студії Level 99 Games

Творці гри

Провідний дизайнер: Джошуа Ван Ленінгем

Провідний ілюстратор: Usanekorin

Провідний тестувальник: Марко Де Сантос

Графічні дизайнери: Деві Вагнар, Себастьян Козінер

Дизайнери макета: Джошуа Ван Ленінгем, Деві Вагнар

Додаткові ілюстрації: Ян Олімпія

...і ВИ теж! Дякуємо, що граєте!

Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57

Подивитися відео про гру
можна за посиланням:





8 планшетів героїв / 4 планшети поля зору / 8 планшетів дій
(інший бік — для битви з босом)



90 карток прийомів
+ 5 карток сповіщень



4 картки-пам'ятки



51 картка
прийомів босів



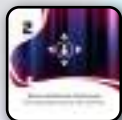
1 трек запеклості



4 маркери очок дій, 1 маркер запеклості



5 маркерів щитів



12 тайлів командних дій (4 набори по 3 тайли)



27 тайлів посилень (по 3 кожного типу)



по 1 жетону зі знерухомлювачем, пальто та бейджом —
картонних та дерев'яних (дерев'яні версії цих жетонів можна
використовувати лише з дерев'яними кулями з делюкс-версії)



4 мішки потоку



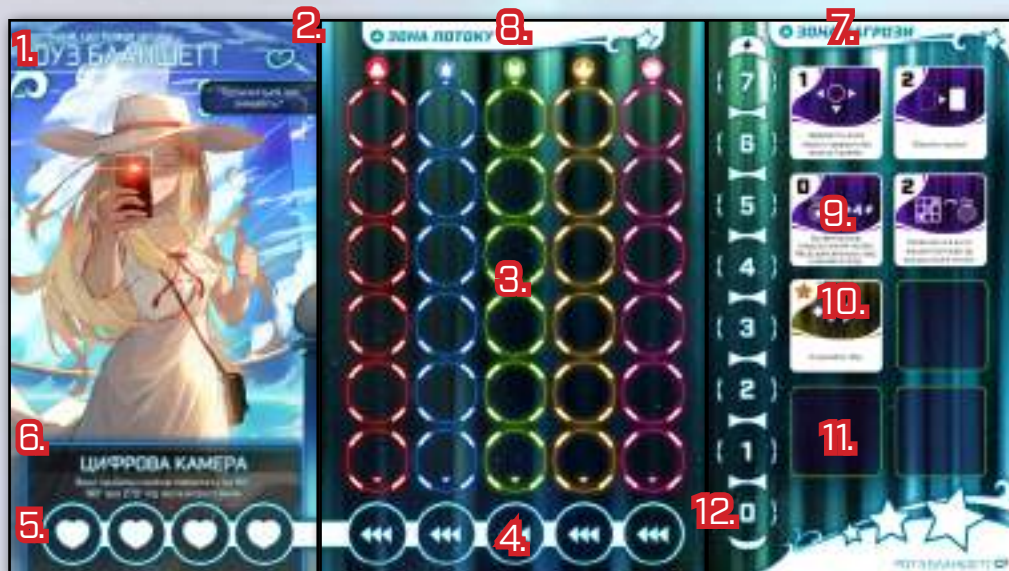
1 спільний мішок



140 куль

Героїні

Кожна дівчина є героїнею своєї власної історії, і кожна має свою мету. Оберіть собі героїню до смаку, використовуйте її унікальну здібність і дії, щоб досягти своєї мети і перемогти! Кожна героїня має свій унікальний планшет, який впливає на стиль гри. Зона героїні містить планшет героїні, планшет дій, а також планшет поля зору, який розміщують між ними.



Зона героїні складається з таких частин:

- Інформація про героїню:** рід занять, ім'я і бойовий клич.
- Складність:** наскільки легко навчитися грати за цю героїню (саме навчитися, не опанувати). За героїнь з позначкою серця грати легко, за героїнь з позначкою зірки — складно.
- Поле зору:** стовпчики, на які кладуть кулі.
- Хітбокс:** ділянки нижче поля зору. Кулі, які пройшли повз ваше поле зору, потрапляють сюди, а потім відразу ж відправляються до вашого запасу життів.
- Запас життів:** ваша поточна кількість життів. Коли ви отримуєте ушкодження, то закриваєте кружальця кулями.
- Унікальна здібність:** кожна героїня має унікальну здібність, яка впливає на ігровий процес. Деякі здібності дають вам додаткові картки або маркери, які ви можете використати, а інші можуть впливати на окремі частини ваших планшетів.
- Зона загрози:** тут зберігаються кулі, які спрямовують на вас інші героїні. Покладіть ці кулі до свого мішка потоку на початку наступного раунду.
- Потік:** тут лежить ваш мішок потоку, з якого ви тягнутимете кулі впродовж поточного раунду.
- Доступні дії:** різноманітні дії, які ваша героїня може виконувати впродовж раунду, витрачаючи очки дій (ОД). Вартість дії зазначено у верхньому лівому кутку тайлів.
- Зіркові дії:** дії, у яких замість вартості ОД є позначка зірки. Такі дії можна виконувати, коли ви прибираєте кулю із позначкою зірки.
- Ділянки для посилень:** коли ви отримуєте тайли посилень, то кладете їх сюди.
- Шкала очок дій:** показує вашу поточну кількість ОД. Ви не можете мати більше ОД, ніж вказано на шкалі.

Кулі

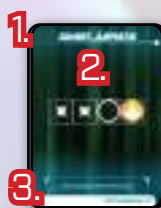


Кулі — це фізичне втілення волі героїні. Чи є кращий спосіб донести свою точку зору, ніж буквально спрямувати її в голову суперника?!

Кожна куля має такі параметри:

- Колір:** показує, у який стовпчик на планшеті поля зору потрібно викласти цю кулю після того, як її витягли з мішка потоку.
- Число:** показує, на скільки ділянок вниз у стовпчику розміщується ця куля після того, як її витягли з мішка. В тексті ефекту кулю позначають дужками (наприклад, "Приберіть кулю "3").
- Зірка:** деякі кулі мають позначку зірки. Прибравши таку кулю, ви можете виконати додаткові дії.

Прийоми



Прийоми являють собою складну комбінацію розташування куль, яку може створити воля героїні. Розвивайте силу волі та використовуйте потужні атаки, щоб здолати суперника! Завдяки прийомам героїні можуть прибирати кулі та спрямовувати їх на інших героїнь.

Прийом складається з таких частин:

- Назва:** назва прийому.
- Схема прийому:** показує умови, які потрібно виконати, щоб виконати прийом, і кулі, які можна прибрати після його виконання.
- Цитата:** цитата героїні, яка володіє цим прийомом.

Посилення



Посилення дають героїням тимчасовий приріст сил. Кожен тайл посилення має певний ефект. Усі посилення є одноразовими, їх скидають одразу після застосування ефекту.

Запеклість



Під час запеклої перестрілки кулі завжди летять у вас з усіх боків!

Трек запеклості показує, скільки куль кожна героїня витягне наприкінці раунду на додаток до куль із зони загрози і покладе в свій мішок потоку.

Мішки



У спільному мішку лежить основний запас куль. Звідси в кінці раунду ви берете стільки куль, скільки показує трек запеклості. У мішку потоку кожної героїні лежать кулі, якими її обстрілюватимуть впродовж раунду. Сюди ж у кінці кожного раунду ви кладете кулі зі спільного мішка (згідно з треком запеклості) і вашої зони загрози.

Підготовка до гри

1. Кожен гравець обирає планшет героїні, бере відповідний планшет дій і розміщує між ними планшет поля зору.
2. Візьміть маркер ОД і розташуйте його на найвищій ділянці вашої шкали очок дій.
3. Візьміть усі прийоми обраної героїні, перемішайте їх, сформуєте колоду і покладіть цю колоду долілиць поруч. Потім візьміть з колоди кількість прийомів, яка відповідає ліміту вашої руки (за замовчуванням — 3), і покладіть їх горілиць нижче ваших планшетів. Ці прийоми, що лежать горілиць перед вами, формують вашу руку.
4. Виконайте додаткові кроки підготовки, пов'язані з унікальною здібністю вашої героїні, якщо це потрібно.
5. Покладіть всі кулі до спільного мішка і

перемішайте їх. Потім витягніть з нього по 10 куль і покладіть до мішка потоку кожної героїні. Покладіть мішок потоку кожної героїні до потоку над планшетом поля зору.

6. Покладіть маркер запеклості на крайню ліву ділянку трека запеклості.
7. Перемішайте тайли посилень і покладіть їх у стос у центрі стола. Візьміть зі стосу стільки посилень, скільки героїнь у грі, та покладіть їх поруч зі стосом горілиць так, аби всі гравці могли дістати їх.
8. Встановіть таймер на 3 хвилини. Якщо це ваша перша гра, або ж ви хочете більш спокійного занурення в ігровий процес, ми радимо не використовувати таймер. Ви можете прослухати офіційні музичні таймери на ютубі або ж придбати їх за посиланням:

www.level99games.com/collections/bullet

Щойно ви виконали всі ці кроки, запускайте таймер і розпочинайте гру!



Приклад підготовки для однієї з героїнь

Взаємодія з мішками

Щоразу, коли вам потрібно взаємодіяти зі спільним мішком чи мішком потоку, завжди ретельно перемішуйте кулі в ньому до і після взаємодії.

Перегіє гри

Гравці ходять одночасно, виконуючи фазу вибору і фазу кінця раунду в своєму власному темпі. **Ви не можете перейти до фази кінця раунду, поки в вашому мішку потоку є кулі.** Щойно всі гравці виконають обидві фази раунду, настане фаза очищення, а потім розпочнеться новий раунд.

Впродовж раунду спрямовуйте якомога більше куль на суперників, аби завдати їм ушкоджень і вижити після їхніх атак. Станьте єдиною, хто вижила, і здобудьте перемогу!

Фаза вибору

Під час цієї фази ви будете викладати кулі на планшет поля зору, виконувати дії, аби маніпулювати цими кулями, і виконувати прийоми, щоби позбутися куль і спрямувати їх на своїх супротивників!

Ви маєте змогу **викласти кулю, виконати дію, виконати прийом і застосувати посилення** у будь-якому обраному порядку стільки разів, скільки це можливо.

Викласти кулю

Не дивлячись, витягніть кулю з вашого мішка потоку, переверніть її горілиць, знайдіть стовпчик такого самого кольору і перемістіть кулю вниз на кількість порожніх ділянок, яка відповідає числу на кулі. Ділянки з кулями пропускайте і не рахуйте.



(Ліворуч) Гравець витяг зелену кулю "3", а потім перемістив на 3 ділянки вниз у зеленому стовпчику.

(Праворуч) Гравець витяг таку саму кулю. Він пропускає першу ділянку з іншою кулею, і переміщує кулю на 3 порожні ділянки.



Якщо куля опиняється у вашому хітбоксі, то негайно влучає у вас і завдає ушкодження. Перемістіть цю кулю в крайню ліву вільну ділянку вашого запасу життів, аби показати, що ви втратили одне життя. Якщо ви втратите останнє життя, перейдіть до розділу "Кінець гри".

Коли ви вирішуєте викласти кулю, важливо пам'ятати, що найбільшим можливим числом на кулі є "4". Тому більшість героїнь ризикують отримати ушкодження, якщо мають принаймні 3 кулі в будь-якому стопчику.



(Ліворуч) Гравець витяг зелену кулю "4". Він переміщує її поза поле зору героїні.

(Зверху) Гравець переміщує цю кулю в ліву вільну ділянку запасу життів. Героїня отримує ушкодження.

Виконати дію

Щоб виконати дію, витратьте зазначену на ній кількість ОД і застосуйте вказаний ефект.

Ви не можете виконати дію, якщо у вас недостатньо ОД, аби сплатити її вартість.



(Ліворуч) Героїня витрачає 1 ОД...

(Праворуч) ...щоб перемістити рожеву кулю "2" на 1 ділянку вниз.



Перемістити кулю

Багато дій дозволяють вам перемістити кулі. Переміщувати кулі можна лише в межах поля зору. Ви не можете перемістити кулю на ділянку з іншою кулею, але **ви можете виконати ланцюг дій, щоб пропустити ділянку з кулею**. Ви не можете перемістити кулю в свій хітбокс і отримати ушкодження. Ви не можете перемістити кулю за верхню та бокові межі планшета поля зору. Ви можете виконати дію, щоб спробувати це зробити, але куля залишиться на місці. **Зауважте, що викладення кулі не вважають переміщенням.**

Перемістити, викласти і перекласти

Перемістити: перемістити кулю в полі зору.

Викласти: викласти кулю на поле зору згідно з правилами викладення куль.

Перекласти: перекласти щось із однієї зони до іншої.

Про ефекти

Ефекти впливають лише на вас, якщо не сказано інакше. Наприклад, якщо в тексті ефекту зазначено "Викладіть кулю зі спільного мішка", то ви повинні викласти цю кулю у ваше поле зору. Якщо в тексті ефекту сказано "Перемістіть кулю на 1 ділянку вниз", ви повинні перемістити кулю у вашому полі зору.

Ефекти діють лише до кінця раунду, якщо не сказано інакше. Ефект "Отримайте ОД наступного разу, коли виконаєте прийом" не принесе вам ОД, якщо ви виконаєте прийом у наступному раунді.

Якщо ви не можете застосувати хоча б частину ефекту, він не спрацює. Наприклад, ефект "Скиньте прийом, щоб узяти новий прийом" не спрацює, якщо ви не можете скинути прийом. Якщо в тексті ефекту сказано "Перемістіть кулю на чотири ділянки вгору", а куля перебуває в другому рядку, вона не зрушить з місця.

Виконати прийом

Щоб виконати прийом, який лежить перед вами, його схема повинна повністю збігатися з розташуванням куль у вашому полі зору. Схему не можна віддзеркалювати і повертати. Якщо цю умову виконано, приберіть із поля зору усі кулі з ділянок, відмічених на схемі позначкою ✖ (прибрати кулю), і покладіть їх долілиць у зону загрози гравця ліворуч.

Позначки ✖ не є умовами, тому вам не обов'язково мати кулі в цих ділянках прийому. До того ж, клітинки на схемі прийому з позначками ✖ можуть не входити у межі вашого поля зору для виконання прийому. Виконавши прийом, скиньте його.



Схема цього прийому збігається з розташуванням куль ліворуч. Гравець може прибрати зелені кулі "2" і "3". Оскільки в ділянці між червоною та зеленою кулею немає кулі, то прибрати там нічого не потрібно. Розташування куль праворуч не збігається зі схемою — умову не виконано, прийом виконувати не можна.

Зіркові кулі



Щоразу, коли ви прибираєте кулі (у будь-який спосіб та з будь-якої зони), і серед них є куля з зіркою, додатково застосуйте ефект кожної дії, яка має позначку зірки в кутку, по одному разу за кожну зіркову кулю. Більшість героїнь має дію, яка дає 1 ОД за кожну прибрану зіркову кулю, але в деяких героїнь є додаткові зіркові ефекти. **Якщо в героїні є кілька зіркових ефектів, їх застосовують в будь-якому порядку щоразу, коли прибирають зіркову кулю.**

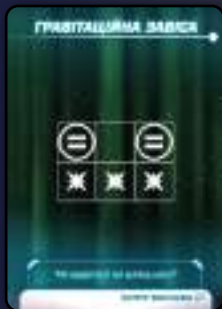
Умови виконання прийомів

Якщо не вказано інакше, всі позначки на схемі прийому, крім ✖ (прибрати кулю), є умовами. Розкажемо про кожну з них детальніше:



Кулі: найпоширеніші компоненти схеми прийому.





(Ліворуч) Прийом, для виконання якого можна використати будь-які кулі. **(Посередині)** Прийом, для виконання якого крайні кулі повинні мати однакове число. **(Праворуч)** Прийом, для виконання якого потрібна одна куля вказаного кольору і будь-яка куля.

Порожня ділянка: пунктирне коло означає, що на цій ділянці не має бути нічого — ані куль, ані маркерів, ані жодних інших компонентів. Ділянки з такими позначками мусять бути порожніми.

Прийом, для виконання якого потрібна куля з числом 1 і порожня ділянка.



Інші умови: на картках прийомів можуть бути інші умови, наприклад, унікальні компоненти різних героїнь.

Прийом для виконання якого потрібен унікальний компонент Сенки — маркер прицілу.



Зауважте, що ділянки, де немає жодних позначок, лише визначають відстань між іншими компонентами. Такі ділянки самі по собі не є умовами. Наприклад, у прийомі "Каїн М30", який показано вище, дві ділянки між жетоном прицілу та ділянками з позначками прибирання куль означають лише те, що жетон прицілу має перебувати на відстані двох ділянок по горизонталі від ділянок прибирання. Навіть якщо ділянки між ними міститимуть будь-які компоненти, прийом все одно можна буде використовувати.

Під час гри ви можете дивитися пам'ятку, щоб не заплутатися в умовах прийомів, які траплятимуться вам у грі.

Додаткові компоненти



Деякі героїні мають додаткові компоненти. Перегляньте унікальну здібність героїні, щоб дізнатися, як використовувати ці компоненти.

Застосовувати посилення

Наприкінці кожного раунду ви отримуєте посилення, яке можна застосовувати в наступних раундах. Аби застосувати посилення, просто застосуйте його ефект, а потім скиньте — покладіть посилення до стосу скидання.



Фаза кінця раунду

Якщо час закінчився і героїня не завершила фазу вибору, то їй доступна лише одна опція — викласти кулю. Виклавши решту куль, які залишилися у вашому мішку потоку, переходьте до фази кінця раунду. Під час цієї фази виконайте такі кроки:

1. Візьміть один тайл посилення, що лежить горілиць, і помістіть його на вільну ділянку вашого планшета дій. Якщо на планшеті немає вільних ділянок, ви можете скинути з нього один тайл посилення або покласти його одразу до стосу скидання.
2. Доберіть кількість прийомів, яка відповідає ліміту вашої руки (за замовчуванням — 3). Якщо у будь-який момент гри вам потрібно добрати прийом, а колода закінчилася, перемішайте ваш стос скидання прийомів, сформуєте нову колоду, і доберіть з неї картку. Якщо ви маєте більше прийомів, ніж ліміт вашої руки, скиньте зайві прийоми за власним вибором.
3. Не дивлячись, витягніть зі спільного мішка кількість куль, яка дорівнює поточному показнику трека запеклості, і покладіть до свого мішка потоку — ви тягнутимете їх звідти наступного раунду.

Спільний мішок спорожнів

Якщо в спільному мішку закінчилися кулі, це означає, що всі героїні надто виснажені, аби продовжувати перестрілку. Гра закінчується нічиєю. Спробуйте перевести подих і розпочніть нову гру!

Фаза очищення

Щойно всі героїні завершили фазу кінця раунду:

1. Поповніть тайли посилень на столі до кількості, що дорівнює кількості героїнь, які залишилися у грі. Якщо стос посилень закінчився, перемішайте стос скидання, і сформууйте новий стос.
2. Збільште показник запеклості на 1. Після цього збільште показник на 1 за кожну героїню, яка вибула з гри під час останнього раунду.
3. Помістіть всі кулі з вашої зони загрози до вашого мішка потоку.
4. Розташуйте маркер ОД на верхній ділянці шкали дій. Потім запустіть таймер на 3 хвилини (якщо ви його використовуєте) і розпочніть новий раунд.

Кінець гри

Якщо в грі залишається лише одна героїня, ця героїня перемагає за умови, що зможе завершити цей раунд, не програвши.

Якщо ви втратили останнє життя, залиште всі кулі на планшеті поля зору, в запасі життів і зоні загрози, поки інші героїні не завершать фазу кінця раунду.

Якщо після цього у грі залишаються героїні, які не втратили останнє життя, ви (і ті, хто втратив останнє життя), програєте. Покладіть всі кулі з ваших планшетів (в тому числі і кулі, які ви отримали у вигляді ушкоджень) і вашого мішка потоку до спільного мішка. Потім покладіть всі кулі з зони загрози героїні ліворуч від вас до спільного мішка, а всі кулі зі своєї зони загрози перемістіть до зони загрози героїні ліворуч від вас. У наступних раундах героїня праворуч від вас кластиме прибрані кулі до зони загрози героїні ліворуч від вас.

Якщо після завершення фази кінця раунду всі героїні програли, перемагає героїня з найменшою кількістю куль у своєму мішку потоку. У разі нічиєї діє правило раптової смерті.

Раптова смерть

Героїні, які претендують на перемогу, роблять таке:

1. Переміщують кулі зі своєї зони загрози до свого мішка потоку.
2. Одночасно обирають опцію "викласти кулю". Вони не можуть виконувати дії, застосовувати посилення чи унікальні здібності героїнь. Якщо в мішку потоку героїні закінчуються кулі, вона викладає їх зі спільного мішка.

Перша героїня, яка отримує ушкодження, програє! Якщо всі героїні одночасно отримують ушкодження, гра завершується нічиєю.

Додаткові режими

У "Bullet" можна грати різними способами — кожен режим подарує вам особливий досвід.

Кожен сам за себе (2–4 гравці): цього режиму ви щойно навчилися! Для більш спокійного занурення в ігровий процес можете не використовувати таймер.

Командний режим (4 гравці): розділіться на команди з двох гравців і об'єднайте ваші зусилля, щоби перемогти супротивників!

Аркадний режим (1 гравець): дізнайтеся, скільки раундів ви зможете протриматися самотійно! Рекомендуємо цей режим для вивчення нових героїнь.

Битва з босом (1–4 гравці): об'єднайтесь із друзями, щоби перемогти могутнього боса, на якого перетворилася інша героїня!

Командний режим

У командний режим грають майже так само, як і в режим "Кожен сам за себе", з деякими відмінностями:

1. Двоє гравців з однієї команди сідають поряд одне з одним, навпроти команди супротивників.
2. Не використовуйте таймер у цьому режимі.
3. Не використовуйте посилення в цьому режимі.
4. Під час підготовки кожна героїня отримує три командні дії і кладе їх у ділянки для посилень. Будь-яка героїня може скористатися таким посиленням під час фази вибору, сплативши вказану кількість ОД. Командні дії є постійними і не скидаються після використання.



Ваша напарниця бере верхній прийом своєї колоди.



Ви можете спрямувати кулі зі свого поля зору в поле зору своєї напарниці згідно з правилами викладення куль.



Ваша напарниця переміщує кулю у будь-якому напрямку.

5. Запас життів героїнь в команді є спільним. Якщо в обох героїнь закінчується запас життів, команда програє. Героїня не програє, якщо лише її запас життів закінчується. Якщо ви маєте отримати ушкодження, його може отримати будь-яка героїня в команді.
6. Коли ви прибираєте кулі, ви спрямовуєте їх у зону загрози героїні навпроти, а не героїні ліворуч від вас.

Аркадний режим

В аркадному режимі грають майже так само, як і в режимі "Кожен сам за себе", з деякими відмінностями:

1. Не використовуйте таймер у цьому режимі.
2. Не використовуйте посилення в цьому режимі.
3. Прибираючи кулі, кладіть їх на планшет запеклості під треком.
4. Показник запеклості для раунду вважають більшим на 1 за кожну кулю під треком запеклості. Маркер запеклості при цьому не переміщують.
5. Після того, як ви витягнете кулі згідно з показником запеклості, покладіть накопичені на планшеті трека запеклості кулі до спільного мішка.
6. Після того, як ви програєте, підрахуйте кількість раундів, які вам вдалося протриматися. Це — очки, які ви заробили!



Згідно з маркером, трек запеклості показує "8". З чотирма прибраними кулями показник запеклості зростає до "12" у цьому раунді.

Битва з босом

Щоб створити боса, переверніть планшет героїні та її планшет дій. Вона стає босом з такими атрибутами:

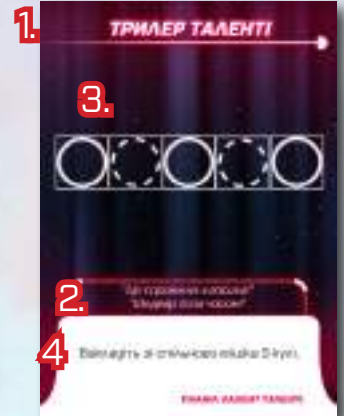


1. **Інформація про боса:** рід занять, ім'я і бойовий клич.
2. **Унікальна здібність:** кожен бос має унікальну здібність, яка впливає на його стиль гри або безпосередньо на героїнь. Перегляньте цю частину планшета боса, щоб дізнатися, як працює його унікальна здібність.
3. **Ділянки для щитів:** на початку гри ці ділянки закрито щитами. Під час гри їх відкриватимуть, від чого збільшуватиметься запеклість і активуватимуться різні ефекти.
4. **Щити:** знищте всі щити, щоб здолати боса і перемогти! Щити закривають ділянки для щитів з різними ефектами.

5. **Ділянки для прийомів:** більшість босів мають свою колоду прийомів, і принаймні один з них буде активним впродовж кожного раунду.
6. **Зона загрози:** сюди кладуть кулі, які інші героїні прибирають зі своїх планшетів поля зору.
7. **Показник міцності щита:** кількість куль, необхідна для того, щоб знищити щит. Залежить від кількості героїнь, які перебувають у грі на початку раунду героїнь.

Прийоми боса

Ефекти прийомів боса можуть спрацювати у кінці раунду героїнь. Прийоми боса складаються з таких частин:



1. **Назва:** назва прийому.
2. **Цитата:** цитата боса, пов'язана з прийомом.
3. **Схема прийому:** умови, які потрібно виконати іншим героїням у своєму полі зору, аби уникнути ефекту прийому боса.
4. **Ефект:** ефект, який діятиме в кінці наступного раунду для кожної героїні, яка не виконає зазначених умов.

Підготовка до гри

Не використовуйте таймер і посилення в цьому режимі.

1. Кожен гравець обирає планшет героїні.
2. Візьміть маркер ОД і розташуйте його на найвищій ділянці вашої шкали ОД.
3. Візьміть всі прийоми обраної героїні, перемішайте їх, сформуєте колоду, візьміть з неї три прийоми і покладіть їх горілиць перед зоною героїні.
4. Виконайте додаткові кроки підготовки, які пов'язані з унікальною здібністю вашої героїні.
5. Покладіть усі кулі до спільного мішка і перемішайте їх. Потім витягніть з нього і покладіть до мішка потоку кожної героїні по 10 куль. Покладіть мішок потоку кожної героїні до зони потоку над її планшетом.
6. Кожна героїня отримує з командні дії і кладе їх у ділянки для посилень. Будь-яка героїня може скористатися такою дією під час фази вибору, сплативши вказану кількість ОД. Тайли командних дій є постійними, їх не скидають після використання. Під час самотійної гри не використовуйте командні дії.

- Виконавши підготовку для героїнь, підготуйте боса. Оберіть героїню, яка не бере участі у грі, переверніть її планшет на бік боса і покладіть в центрі стола.
- Перемішайте прийоми боса, сформуєте колоду і покладіть її на відповідну ділянку планшета боса. Візьміть верхній прийом колоди і покладіть його в зону активного прийому горілиць.
- Покладіть маркер щита на кожну ділянку, крім найвищої.
- Виконайте додаткові кроки підготовки, пов'язані з унікальною здібністю боса, якщо це потрібно.



Планшет боса після підготовки.

Перестіг гри

Раунди героїнь і босів проходять окремо: спочатку героїні одночасно грають свій раунд, потім відбувається раунд боса. Так триває, поки всі героїні не загинуть, або бос не втратить усі свої щити.

Раунд героїнь

Раунд проходить так само, як у режимі "Кожен сам за себе", і містить фазу вибору, фазу кінця раунду і фазу очищення.

Під час фази кінця раунду ви не виконуєте крок 3 (не тягнете зі спільного мішка кулі згідно з треком запеклості). Під час фази очищення ви не виконуєте крок 2 (не збільшуєте показник запеклості).

Коли ви прибираєте кулі за допомогою прийому чи будь-якого ефекту, кладіть їх у зону загрози боса горілиць. У кінці раунду героїні зможуть підрахувати ушкодження, завдані босові, та дізнатися, чи вдалося їм знищити хоча б один або більше щитів.

Раунд боса

Після того, як усі героїні завершили фазу кінця раунду і фазу очищення, розпочинається раунд боса. Він активує свій прийом і перевіряє міцність свого щита. Потім героїні тягнуть зі спільного мішка кулі згідно з показником трека запеклості, і бос відкриває новий активний прийом.

1. Ефект активного прийому боса спрацьовує на кожній з героїнь, яка не виконала відповідні умови у своєму полі зору (схему прийому не можна віддзеркалювати і повертати). Якщо бос має кілька активних прийомів, застосуйте їхні ефекти в будь-якому порядку на свій розсуд.

2. Підрахуйте загальну кількість куль, яку героїні спрямували в зону загрози боса. Кількість куль, необхідна для того, щоб знищити щит, залежить від кількості героїнь, які перебувають у грі на початку раунду героїнь, що передував раунду боса. Показник міцності щита є над кожною ділянкою. Крайнє ліве число відповідає одній героїні, яка перебувала в грі, наступне — двом героїням, і так далі. Героїні завжди повинні знищувати щити зверху вниз, починаючи з найвищого.

Якщо ви маєте необхідну кількість куль, щит знищено! Приберіть його з планшета боса.

Якщо кількості куль, які залишились, достатньо для того, щоб знищити ще один щит, продовжуйте знищувати верхній щит поки кількості куль стане недостатньо.

Якщо хоча б один щит було знищено, покладіть всі кулі, які лишились в зоні загрози боса, до спільного мішка. Якщо вам не вистачило куль, аби знищити хоча б один щит, кулі залишаються в зоні загрози боса і переносяться на наступний раунд героїнь.

Потім застосуйте всі ефекти ділянок щитів, які було відкрито в цьому раунді. Зробіть це в тому порядку, в якому їх було відкрито, — зверху вниз.

Про ефекти босів

Якщо в ефекті написано "ви", він стосується вашої героїні. Коли бос звертається сам до себе, він використовує ім'я героїні. Якщо ефект боса впливає на героїню, вважають, що цю дію виконує бос, а не героїня.

Якщо ефект боса (його прийому, унікальної здібності, ділянок для щитів або чогось іншого), суперечить іншому правилу чи ефекту героїні, ефект боса має перевагу.

Про складність босів

Оскільки здібності героїнь відрізняються, комусь з них буде простіше чи складніше перемогти певних босів. Саме тому боси не мають рівня складності: ми сподіваємося, що всі вони зможуть кинути виклик будь-якій героїні!



5–8 гравців

Якщо у вас є інша базова гра "Bullet", наприклад "Bullet ♥", ви можете добре грати в режимі "Кожен сам за себе" або командному режимі з 8 гравцями! Просто візьміть обидва набори куль з обох ігор і помістіть їх у спільний мішок на початку гри (загалом 280). Також поєднайте обидва набори тайлів посилень і використовуйте їх як зазвичай.

Увага: через збільшення кількості усіх типів куль, наприклад куль "4", гра з 5–8 гравцями може бути набагато хаотичнішою, ніж гра з 4 або менше гравцями!

Це приклади для одиночної гри.

(Зверху ліворуч) На боса було спрямовано 6 куль — цього достатньо, аби знищити щит.

(Зверху праворуч) На боса було спрямовано лише 4 кулі — цього недостатньо, аби знищити щит. Кулі залишаються в зоні загрози боса.

(Знизу) На боса було спрямовано 10 куль — цього достатньо, аби знищити одразу два щити.

3. Кожна героїня кладе до свого мішка потоку зі спільного мішка кількість куль, яка відповідає запеклості, вказаній на найнижчій відкритій ділянці щита.

4. Нарешті бос бере нову картку зі своєї колоди прийомів і кладе її в зону активного прийому горілиць, закриваючи прийом попереднього раунду і припиняючи його дію. Якщо бос не може взяти картку прийому, спочатку він перемішує використані картки прийомів і формує нову колоду.

Гра триває раунд за раундом, поки у боса не закінчаться щити або у героїнь не закінчиться запас життів.

Кінець гри

Поразка

Якщо у героїні закінчується запас життів, вона негайно програє. Коли одна з героїнь програє, кулі з її планшетів і мішка потоку кладуть до спільного мішка. Її планшети також прибирають з гри.

З наступного раунду показник міцності кожного щита розраховують за кількістю героїнь, які залишилися в грі. Якщо всі героїні вибули з гри, бос перемагає!

Перемога

Якщо в кінці раунду в боса не залишилося щитів, перемагають героїні!



Поширені питання

П: Що станеться, якщо я промину останню ділянку треку запеклості?

В: Це малоімовірно, але якщо таке станеться, продовжуйте збільшувати показник! Трек запеклості є нескінченним!

П: Чи може Баланс отримати ушкодження під час застосування правила раптової смерті?

В: Так. Під час використання цього правила унікальна здібність Баланс припиняє діяти подібно до здібностей інших героїнь. Тому вона може отримати ушкодження, навіть якщо в неї немає показника здоров'я.

П: Що трапиться, якщо Баланс програє в командному режимі?

В: Команда, до якої належить Баланс, програє.

П: Чи може Роуз повертати прийоми в руці Твоїх Симпатичних Новин, яка стала Колективною свідомістю?

В: Так.

П: Чи може Роуз повертати прийоми іншого боса до того, як їх було активовано?

В: Ні.

П: Чи може одна прибрана куля виконати умови кількох прийомів в бою проти боса "Ікла і виделка"?

В: Ні.

П: Якщо я граю за Джейн і час закінчився, чи можу я все ще використати мою унікальну здібність для знерухомлювача, бейджа і пальто?

В: Ні. Покладіть їх до вашої зони загрози, не застосовуючи їхній ефект.

П: Якщо я граю за Планіл Лалент Таленті і час закінчився, що відбувається з кулями в зоні свідомості?

В: Спочатку викладіть всі кулі із зони свідомості, потім із мішка потоку.

П: Чи можна виконувати ланцюг переміщень, доступних на прийомах Нави?

В: Ні.

П: Якщо я граю за Джейн проти ТОВ "Небесний клінінг", де опиняться мої знерухомлювач, пальто і бейдж?

В: Вони опиняться у спільному мішку з рештою куль. Хай вам пощастить їх знайти!

П: Що станеться, якщо інший гравець витягне одну з куль Джейн, коли вона б'ється з ТОВ "Небесний клінінг"?

В: Джейн застосовує їх, а потім ці кулі додаються до її зони загрози згідно з її унікальною здібністю.

П: Чи зараховуються кулі в зоні свідомості Планіл Лалент Таленті до кількості куль у спільному мішку в кінці нічії?

В: Ні.

П: Як працює унікальна здібність Вести під час аркадного режиму?

В: Вона застосовує свою унікальну здібність як зазвичай, за винятком того, що кулі, які вона поклала би до зони загрози, кладуть на трек запеклості.

П: Що трапиться, якщо я граю проти Бегемот, і кулі, що я прибираю, є частиною куль, які відповідають її прийому "Божественне священне дерево "Еколу"?

В: Вони спрямовуються на Бегемот як зазвичай.









Веселої гри!