



**ПОСЛЕДНИЙ
ТИТАН
ПРАВИЛА**

КТО СТАНЕТ ПОСЛЕДНИМ ТИТАНОМ?

В мультивселенной каждый мир формируется под влиянием историй: древних мифов, удивительных легенд, а в последнее время — даже комиксов. Мультивселенная питает слабость к крутым идеям.

В каждом мире появляются свои герои, чудовища и боги, и в конце концов их становится слишком много. Мультивселенная готова треснуть от размеров их раздутых эго и решает прибегнуть к проверенному средству. Она создаёт арену и говорит: «Сами разбирайтесь».

Каждый мир отправляет в бой сильнейшего титана. Ему предстоит сразиться ради славы, всеобщей любви и — предположительно — гармонии во вселенной.

В конце останется только один.

Последний титан.

О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

Вам предстоит собрать команду легендарных титанов из разных эпох и вселенных, каждый из которых обладает уникальными способностями. Ваши титаны выйдут на арену и сразятся с противниками в поединках на кубиках. Действуйте осмотрительно, разыгрывайте карты усилений и постарайтесь перехитрить соперников. Тот, кто выстоит на арене, станет последним титаном и победит в игре!

КОМПОНЕНТЫ

Важно: количество жетонов в игре не ограничено. Если в запасе нет жетонов нужного типа, найдите им замену.

100 КАРТ ТИТАНОВ



50 КАРТ УСИЛЕНИЙ



35 ЖЕТОНОВ СОСТОЯНИЙ



38 ЖЕТОНОВ ЖИЗНЕЙ



2 КУБИКА



5 ЖЕТОНОВ ЧЕМПИОНА/ПРЕТЕНДЕНТА



2 ЖЕТОНА ЗАРЯДА



4 ЖЕТОНА СИЛЫ КОМАНДЫ



5 ПАМЯТОК



4 ЖЕТОНА УЛЬТРА-ФОРМЫ



КАРТЫ ТИТАНОВ

МАКСИМУМ
ЖИЗНЕЙ

СКОРОСТЬ

ИМЯ

ДЕВИЗ



УЛЬТРАПРИЁМ

АТАКИ

БЕЗ ТОЧКИ
(ОБЫЧНЫЙ ТИТАН)

БРОНЯ



СПОСОБНОСТЬ

УЛЬТРА-ФОРМА

СИЛА КОМАНДЫ

ТОЧКА
(МОЩНЫЙ ТИТАН)

Здесь приведены примеры карт 2 типов титанов: обычного и мощного.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

В основе игры лежат 3 принципа. Хорошенько их запомните!

1 В случае противоречий текст карты имеет приоритет над правилами.

Пример. Согласно правилам, титан, победивший в бою, должен остаться на арене. Но если на карте сказано: «Когда я победил, возвращаюсь на скамью», то этот титан не подчиняется общему правилу.



2 Если на одной карте сказано, что срабатывает какой-либо эффект, а на другой — что он «не может» сработать, вторая карта имеет приоритет.

Пример. На одной карте сказано, что титан получает 1 жетон порчи, а на другой — что этот титан не может получать жетоны порчи. Значит, титан не получает такой жетон.

3 При применении эффектов вы обязаны выполнить все, которые возможно. Игнорируйте эффекты, которые выполнить невозможно.

Пример. Если эффект предписывает всем вашим противникам сбросить по 1 карте из руки, но у одного из них не осталось карт, этот игрок ничего не делает. Другие игроки всё равно применяют этот эффект.

СЛИВАЮСЬ С ТЕНЬЮ

БЛОКИРУЮ  И 

КОГДА Я ПОБЕДИЛ,
ВОЗВРАЩАЮСЬ НА СКАМЬЮ.

УЛЬТРАПРИЁМ



КОГДА Я БЛОКИРУЮ
НАНОШУ 4 УРОНА.



ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Каждый игрок собирает команду титанов, которые будут сражаться с титанами противников в серии поединков.

Если все титаны из команды игрока проигрывают, он выбывает из игры и сбрасывает все карты из руки.

Игрок, продержавшийся дольше всех, становится последним титаном и побеждает в игре!



ХОД ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Раздайте каждому игроку по **4 карты усиления**.
- Положите **1 карту усиления с верха колоды лицом вниз** на арену.

ВЫБОР ТИТАНОВ

- Каждый игрок выбирает **3 титанов**, по 1 за раз.
- Игрок, чей титан обладает самой высокой скоростью ⚡, становится первым игроком. При ничьей сравните вторых по скорости титанов.
- Начиная с первого игрока, примените способности «Начало игры» всех своих титанов.

ФАЗЫ ИГРЫ

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

- **ПАС:** положите на арену 1 карту усиления из руки лицом вниз.
- **ИЛИ**
- **ВЫЗОВ:** отправьте 1 титана на арену и заберите все карты усиления, лежащие лицом вниз.

Игроки ходят по часовой стрелке, пока на арене не окажутся 2 титана. Затем переходите к фазе 2: усиление.

ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

Первым действует игрок, чей титан на арене обладает самой высокой скоростью ⚡. Если скорость равна, первым действует претендент.

- Разыграйте сколько угодно карт усиления **лицом вниз**, затем одновременно раскройте все разыгранные карты.
- Примените все эффекты «При раскрытии».
- Примените способности «Начало боя» титанов и карт усиления.

ФАЗА 3: БОЙ

Игроки, чьи титаны находятся на арене, ходят по очереди.

- В свой ход вы совершаете **1 действие** 🎲 (бросок кубика), если не сказано иное.
- Если вам выпал **заряд** ⚡ и жетон заряда лежит серой стороной вверх, совершите ещё **1 действие** 🎲.
- Вы **побеждаете в бою**, когда противник теряет все жизни либо отправляется в нокаут **КО!**
- **Награда:** возьмите 1 карту усиления.
- Выполните **уборку**.
- Возвращайтесь к фазе 1: пас или вызов. Первым ходит игрок, сидящий слева от предыдущего претендента.

КОНЕЦ ИГРЫ

Повторяйте фазы 1–3, пока не останется только один игрок.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


1 Перемешайте отдельно колоды карт титанов и карт усиления. Положите их рядом с ареной лицом вниз. Оставьте рядом свободное место для стопок сброса.

2 Подготовьте жетоны и кубики: разделите жетоны по типам и разместите их вместе с кубиками так, чтобы все игроки могли дотянуться.

3 Раздайте каждому игроку по 4 карты усиления. Затем положите 1 карту усиления с верха колоды лицом вниз на арену.



ОБЫЧНЫЕ И МОЩНЫЕ ТИТАНЫ

В первых партиях лучше играть только с обычными титанами и обычными картами усиления. Так будет проще освоиться с правилами, поскольку вам не придется использовать жетоны удачи, порчи и спутников. Потом вы сможете добавить в колоды мощных титанов и карты мощных усиления (они помечены символом , как указано в разделе «Карты титанов»).



ВЫБОР ТИТАНОВ

В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Просто раздайте каждому игроку по 3 карты титанов.

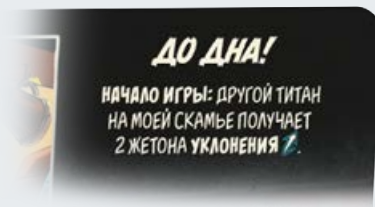
Для начала выложите на середину стола **3 карты титанов лицом вверх**.

Начиная с младшего игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 титана и кладёт перед собой лицом вверх, а затем выкладывает на его место другого титана с верха колоды, чтобы следующий игрок тоже выбирал из 3 карт.

Игроки продолжают выбирать титанов, пока у каждого не окажется по **3 титана**. Область, где они лежат, называется *скамьей запасных* этого игрока.



По очереди, начиная с игрока, чей титан обладает самой высокой скоростью ⚡, все игроки применяют способности **«Начало игры»** всех своих титанов.



Затем они переходят к фазе 1: пас или вызов.

ТИТАНЫ НА СКАМЬЕ

Титаны на скамье запасных не имеют жетонов жизней. Они не получают урон, но могут получать жетоны состояний. Жетоны жизней используются только на арене.



ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Первым ходит игрок, чей титан обладает самой высокой скоростью ⚡. Если скорость равна, игроки сравнивают вторых по скорости титанов со своей скамьи запасных и так далее. Если ничья сохраняется, бросьте жребий.

ФАЗЫ ИГРЫ

Игра делится на 3 фазы:

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

ФАЗА 3: БОЙ

Затем возвращайтесь к **ФАЗЕ 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ**

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

В свой ход вы должны принять решение: **ПАС** или **ВЫЗОВ**. Если вы выбираете ПАС, наступает ход следующего игрока по часовой стрелке, пока кто-то не выберет ВЫЗОВ. Если у вас в руке не осталось карт усиления или все игроки, кроме двух, выбыли из игры, вы **должны** выбрать ВЫЗОВ.

ПАС

Положите на арену 1 карту усиления из руки **лицом вниз**. Затем наступает ход следующего игрока по часовой стрелке.

ИЛИ

ВЫЗОВ

Отправьте на арену 1 вашего титана со скамьи запасных. Затем возьмите в руку **все** карты усиления, лежащие **лицом вниз** на арене.

ЕСЛИ ВЫ ВЫБРАЛИ ВЫЗОВ:

- Если ваш титан — **единственный** на арене, он становится **чемпионом**. Оставшиеся игроки определяют претендента, выбирая **ПАС** или **ВЫЗОВ** по часовой стрелке. Вы больше **не** участвуете в фазе 1.
- Если на арене уже находится чемпион, ваш титан становится **претендентом**. Когда на арене оказываются 2 титана, переходите к фазе 2: усиление.

ПОДГОТОВКА АРЕНА

Когда титан выходит на арену, положите рядом с ним жетоны жизни так, чтобы их суммарное значение было равно его максимуму жизней. Также положите рядом жетон заряда **серой стороной вверх** и жетон чемпиона/претендента соответствующей стороной вверх.



ПРИМЕР. За столом собрались Алина, Глеб, Яна и Егор. Яна отправила на арену титана со своей скамьи, и он стал чемпионом. Она берёт в руку карту усиления, выложенную на арену во время подготовки к игре.

Теперь другие игроки должны определить претендента.

- Следующим ходит Егор. Он выбирает ПАС и кладёт на арену 1 карту усиления из руки лицом вниз.
- Алина тоже выбирает ПАС и выкладывает на арену 1 карту из руки лицом вниз.
- За ней ходит Глеб. Он выбирает ВЫЗОВ и отправляет на арену титана со своей скамьи. Он становится претендентом. Затем Глеб берёт в руку обе карты усиления, ранее выложенные на арену.



ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

В этой и в следующей фазе принимают участие только те игроки, чьи титаны находятся на арене.

В первую очередь игрокам предоставляется возможность разыграть карты усилений. Каждая карта даёт титану определённое преимущество, **но только в этом бою**. После окончания боя все разыгранные карты усилений сбрасываются.

Очерёдность ходов. Первым действует игрок, чей титан на арене имеет более высокую скорость ⚡. В случае ничьей первым будет игрок-претендент.

Выполните указанные шаги в следующем порядке:

А Первый игрок может разыграть любое количество карт усилений, положив их рядом со своим титаном **лицом вниз**. Затем другой игрок может сделать то же самое.

Б Игроки одновременно раскрывают свои разыгранные карты усилений.

В Первый игрок выполняет все эффекты «**При раскрытии**» на разыгранных им картах усилений в любом порядке. Затем то же делает другой игрок.

Г Первый игрок выполняет все эффекты «**Начало боя**» на карте своего титана на арене и разыгранных картах усилений в любом порядке. Затем то же делает другой игрок.

Переходите к фазе 3: бой.



ФАЗА 3: БОЙ




Пришло время поединка! Игроки берут по кубику и ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и атакует другого титана на арене — противника. Бой заканчивается, когда один из титанов выигрывает.

Бой начинается первый игрок.

НАЧАЛО ХОДА

Примените все эффекты вашего титана с пометкой **«В начале моего хода»**, а также эффекты жетонов **яда** и **пламени**. Если эффектов несколько, применяйте их в любом порядке.

ДЕЙСТВИЯ

Чаще всего в свой ход вы совершаете только 1 действие . Однако ваш титан может получить жетон действия или применить эффект, дающий дополнительные действия  — вы должны совершить их в том же ходу. Вы **не можете** закончить ход, если у вас остались неиспользованные действия .


Чтобы совершить действие, просто **бросьте кубик** и выполните сначала **основной**, затем **дополнительный** (если он есть) эффекты атаки вашего титана, соответствующей выпавшей грани.

Основной эффект чаще всего наносит противнику урон. Противник возвращает в общий запас жетоны жизней в зависимости от полученного урона.

Дополнительный эффект есть не у всех атак. Он применяется после основного.



ПРИМЕР ОСНОВНОГО ЭФФЕКТА

Вам выпадает . Ваш титан, Импульс, наносит 3 урона, и противник теряет 3 жизни.



Урон можно увеличить 2 способами:

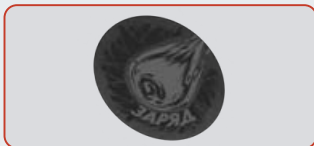
- С помощью жетонов силы (см. стр. 20).
- С помощью пассивных способностей, например: «Наношу +2 урона».

ПРОМАХ

Если вам выпала пустая грань, ничего не происходит: вы **промахнулись**.



ЗАРЯД



В начале боя жетон заряда вашего титана лежит серой стороной вверх.



Если вам выпадает заряд и жетон лежит серой стороной вверх, переверните его и **совершите ещё 1 действие**.



Если вам выпадает заряд и жетон лежит цветной стороной вверх, немедленно примените ваш **ультраприём**. Затем переверните жетон серой стороной вверх. Вы не совершаете ещё 1 действие.

УЛЬТРАПРИЁМ И УЛЬТРАФОРМА

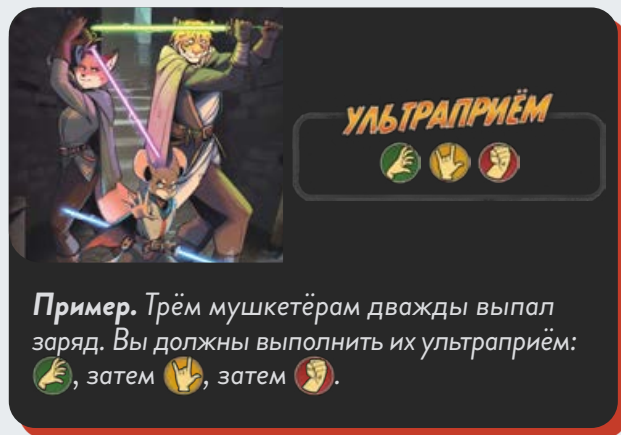
УЛЬТРАПРИЁМ У каждого титана есть **ультраприём**. При его срабатывании вы должны немедленно выполнить все его эффекты в указанном порядке.



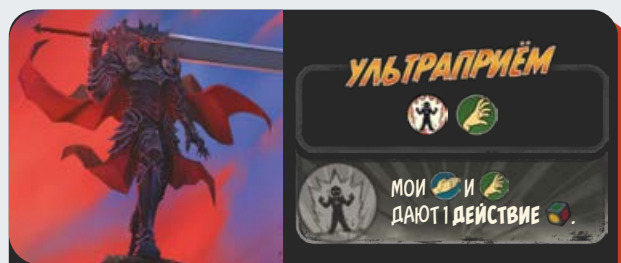
Этим символом обозначается **ультраформа**. Когда вы применяете такой эффект, возьмите жетон **ультраформы** из общего запаса и поместите на карту этого титана в обозначенную область. **Ультраформа** разблокирует постоянный эффект, который продолжает действовать, пока титан не проиграет.



Если при срабатывании ультраприёма у вашего титана уже был жетон ультраформы, пропустите этот эффект и выполните остальные.



Пример. Трёх мушкетёрам дважды выпал заряд. Вы должны выполнить их ультраприём: , затем , затем .



Пример. Когда срабатывает ультраприём Багрового рыцаря, он сначала получает жетон ультраформы. Благодаря этому его и усиливаются, пока он не проиграет. Затем он совершает , получая бонус от ультраформы — ещё 1 действие.

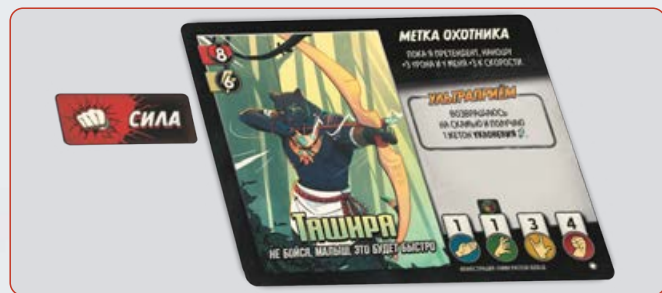


ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ, СИМВОЛЫ, ЭФФЕКТЫ

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

Жетоны состояний дают титанам дополнительные способности и эффекты.

- Жетоны берутся из общего запаса и помещаются рядом с титаном.
- У титана может быть сколько угодно жетонов состояний, и обычно он сбрасывает их только по эффектам или в случае проигрыша.



КАК ПОЛУЧИТЬ ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

Жетоны состояний можно получить по эффектам карт усиления и титанов. Эти эффекты обязательны к выполнению и делятся на 3 категории:

- Некоторые эффекты дают жетоны состояний титану, который их применил.
Пример. «Получаю 2 жетона уклонения».
- Некоторые эффекты дают жетоны состояния другому титану на арене (противнику).
Пример. «Противник получает 4 жетона яда».
- Некоторые эффекты дают жетоны состояния любому титану на арене или на скамье, включая титана, который их применил.
Пример. «Любой титан получает 1 жетон силы».

СИМВОЛЫ И ЭФФЕКТЫ

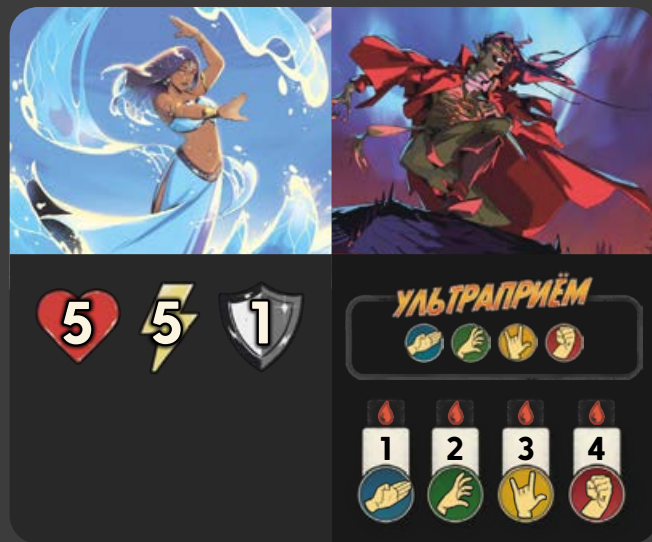
На картах вам будут встречаться различные эффекты и условные обозначения. Все они перечислены ниже.


БРОНЯ

У некоторых титанов есть броня. Её значение указано в левом верхнем углу их карт. Если символа нет, значение брони равно 0. Примеры можно найти в разделе «Карты титанов» на стр. 4.

Каждый раз, когда титан получает урон, броня уменьшает его значение на указанную величину.

Исключение: броня **не** уменьшает урон от жетонов яда и пламени.



Пример. Броня Водной танцовщицы равна 1. Её противник, Клык, выполняет ультраприём: , но вместо 1, 2, 3 и 4 урона Водная танцовщица получает 0, 1, 2 и 3 соответственно.

Броня не защищает вас от **КО!** и получения жетонов состояний (см. стр. 17–21).

Броню можно увеличить 2 способами:

- С помощью жетонов брони.
- С помощью пассивных способностей, например: «У меня +2 к броне».

БРОНЯ

ЖЕТОН БРОНИ

Каждый жетон брони увеличивает значение брони титана на 1.



12 8 0

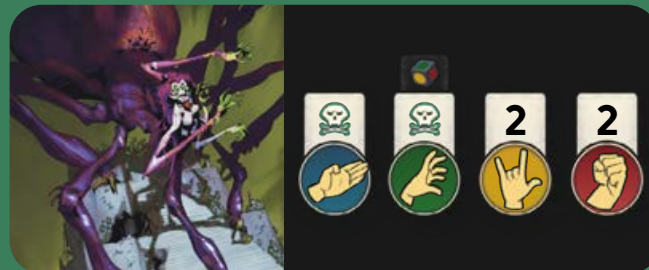
БРОНЯ +1

Пример. Изначально значение брони вашего титана, Архангела, равно 0. Но она получила жетон брони благодаря другому титану, Гефариону. Теперь её броня равна 1.

ЯД

Когда вы применяете эффект с этим символом, противник **должен** получить 1 жетон яда из общего запаса.

Сам по себе этот эффект **не наносит** урона. Следовательно, броня, уклонение и спутники противника не оказывают на него влияния.



Пример. Вашему титану, Арахнидре, выпадает . Противник помещает рядом со своим титаном на арене 1 жетон яда.

ЯД

ЖЕТОН ЯДА

Пока у вашего титана есть хотя бы 1 жетон яда, он обязан выполнять следующий эффект: **«В начале своего хода я получаю 1 урон за каждый свой жетон яда».**

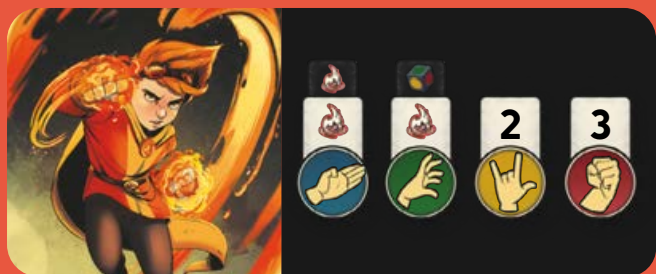
- Вы получаете урон только 1 раз за ход, **до** совершения первого действия.
- Урон от жетонов суммируется. Если у вас 3 жетона яда, вы получаете сразу 3 урона, а не 3 раза по 1.
- **Важно:** броня, уклонение и спутники **не оказывают влияния** на урон от яда.


Пример. Из-за Арахнидры ваш титан получил 4 жетона яда. Теперь он получает 4 урона в начале каждого своего хода.

ПЛАМЯ

Когда вы применяете эффект с этим символом, противник **должен** получить 1 жетон пламени из общего запаса.

Сам по себе этот эффект **не наносит** урона. Следовательно, броня, уклонение и спутники противника не оказывают на него влияния.



Пример. Вашему титану, Пиро, выпадает . Противник помещает рядом со своим титаном на арене 2 жетона пламени.

- В отличие от остальных жетонов состояний, жетоны пламени возвращаются в общий запас после окончания боя.

Пример. Из-за Пиро ваш титан получил 2 жетона пламени. В начале своего следующего хода он получит 2 урона и ещё 1 жетон пламени, который увеличит урон на следующий ход, и так далее.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Исцеляясь, титан восстанавливает указанное число жизней, однако у него **не может быть больше максимума жизней**, указанного на его карте.



16 

НЕБЕСНОЕ СОЗДАНИЕ

НАЧАЛО БОЯ: ИСЦЕЛЯЮСЬ НА 8 

Пример. У вашего титана, Левиафана, сейчас 13 жизней. В начале боя он мог бы восстановить 8, но его максимум равен 16. Следовательно, он восстанавливает только 3 жизни.



ЖЕТОН ПЛАМЕНИ

Пока у вашего титана есть хотя бы 1 жетон пламени, он обязан выполнять следующий эффект: **«В начале своего хода я получаю 1 урон за каждый свой жетон пламени. Затем я получаю ещё 1 жетон пламени. В конце боя я сбрасываю все жетоны пламени.»**



- Вы получаете урон только 1 раз за ход, **до** совершения первого действия.
- Урон от жетонов суммируется. Если у вас 3 жетона пламени, вы получаете сразу 3 урона, а не 3 раза по 1.
- **Важно:** броня, уклонение и спутники **не оказывают влияния** на урон от пламени.
- После получения урона возьмите ещё 1 жетон пламени. В следующий ход вы получите больше урона.

ОСОБЫЙ ПРИЁМ


Когда вы применяете эффект с этим символом, срабатывает особый приём титана, указанный в верхней части его карты под таким же символом.



БЛУДНЫЙ СЫН

: ЕСЛИ МОЯ СКОРОСТЬ ВЫШЕ, ЧЕМ У ПРОТИВНИКА, НАНОШУ 5 УРОНА С РЕГЕНЕРАЦИЕЙ .




Пример. Вашему титану, Лазуриану, в бою с Гефарионом выпадает . Срабатывает его особый приём: «Если моя скорость выше, чем у противника, наношу 5 урона с регенерацией». Скорость Лазуриана выше, так что он немедленно применяет эту способность.

КО!

Когда вы применяете эффект с этим символом, противник отправляется в нокаут и немедленно проигрывает.

Сам по себе этот эффект **не наносит** урона. Следовательно, броня, уклонение и спутники противника **не оказывают на него влияния**.



Пример. Вашему титану, Элитному бойцу, в бою с Багровым рыцарем выпадает . Тот немедленно проигрывает, несмотря на количество жизней и броню 1.

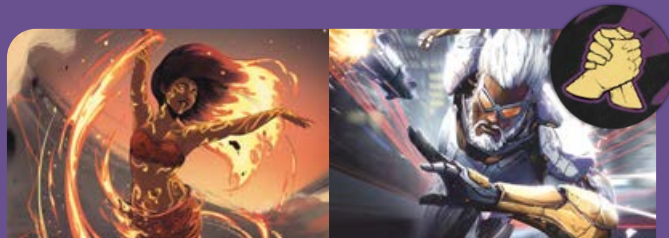
Некоторые титаны могут отправить в нокаут сами себя — в этом случае в эффекте будет обязательно написано «Я **КО!**». В ином случае **КО!** относится к противнику.



Пример. У вашего титана, Злого джинна, есть ультраприём: «Я **КО!** сам себя». Если он должен выполнить ультраприём, Злой джинн проигрывает, несмотря на количество жизней и броню.

СИЛА КОМАНДЫ



Большинство способностей титанов действуют только на арене, но сила команды — исключение. Способности с этим символом активны **всегда**, вне зависимости от того, находится титан на **арене** или на **скамье**. Они влияют на **всю команду**, включая этого титана.

Если у вас на арене или на скамье есть титан с такой способностью, во время боя поместите рядом с ареной 1 **жетон силы команды** из общего запаса в качестве напоминания.



 ТИТАНЫ ИЗ МОЕЙ КОМАНДЫ НАНОСЯТ +1 УРОН СВОИМИ .



Пример. В бою участвует ваш титан, Сталеносец, а на скамье у вас есть Огненная танцовщица. Её способность силы команды всегда активна и усиливает Сталеносца во время боя. Если Огненная танцовщица сама выйдет на арену, её  и  также будут усилены благодаря её способности силы команды.

СИЛА

ЖЕТОН СИЛЫ

Каждый жетон силы даёт вашему титану следующую способность:






«Каждый раз, когда я наношу урон, он увеличивается на 1».

- Урон от жетонов силы складывается. Если у вас 2 жетона силы, наносимый вами урон увеличивается на 2. Весь этот урон наносится за 1 раз.
- Жетоны силы увеличивают **все** виды урона, включая урон от способностей (см. пример ниже).

Пример. Ваш титан, Стрелок, получил 2 жетона силы благодаря другому титану, Барабашке. В начале боя срабатывает способность Стрелка: «Наношу 3 урона». Жетоны силы увеличивают этот урон до 5. Весь урон наносится одновременно.

- Жетоны силы **не влияют** на эффекты, которые **не наносят** урона, и на урон от яда и пламени.
- Эффекты, являющиеся частью ультраприёма, выполняются один за другим, и жетоны силы могут влиять на **каждый** из них.

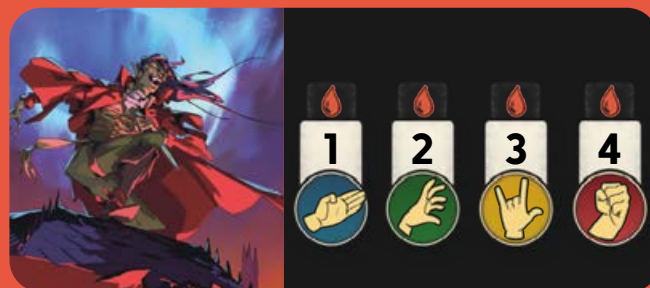


Пример. Ваш титан, Огненная танцовщица, получила 1 жетон силы благодаря другому титану. Она выполняет свой ультраприём:   . Жетон силы увеличивает наносимый ею урон на 1. Следовательно, её  наносит 5 урона вместо 4. Однако жетон силы не оказывает влияния на , поскольку эта атака не наносит урона.

Важно: эти правила также касаются пассивных способностей, например: «Наношу +2 урона».

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Нанося урон с регенерацией, ваш титан «высасывает» из противника жизнь. Он наносит противнику урон и **одновременно** исцеляет себя на количество жизней, которое потерял противник.



Особые правила:

- Вы **не можете** превысить свой максимум жизней.
- Если наносимый урон увеличивается или уменьшается, соответственно изменяется и количество полученных жизней.

Пример. Вы наносите противнику 3 урона с регенерацией и получаете ещё +1 к урону от жетона силы. Если противник потеряет 4 жизни от этой атаки, то вы исцелите 4 жизни. Однако если он уменьшит урон на 2 при помощи брони, то вы исцелите только 2 жизни.

- Вы получаете ровно столько жизней, сколько потерял противник до того, как у него осталось 0 жизней.

Пример. Вы наносите противнику 2 урона с регенерацией. Однако у противника осталась только 1 жизнь. Вы исцеляете 1 жизнь, а противник проигрывает.

- Если противник блокирует ваш бросок, вы **не исцеляете** жизни (см. стр. 21).
- Если противник использовал жетон уклонения или спутника и избежал урона, вы **не исцеляете** жизни (см. стр. 22–23).





БЛОКИРОВАНИЕ

Некоторые титаны могут заблокировать выпавшую грань на кубике противника. Эта способность действует, только когда титан находится на арене. Если грань была заблокирована, атака и **все** её эффекты игнорируются. Не срабатывают никакие эффекты других карт, относящиеся к броску. Иными словами, после броска **ничего** не происходит.

НЕСОКРУШИМЫЙ






БЛОКИРУЮ 



Пример. У вашего титана, Нео-Леонида, есть способность: «Блокирую ». Если он находится на арене и противнику выпадает , **ничего** не происходит. Его противница — Червоная королева. Ей выпадает , предписывающая нанести 3 урона и совершить ещё 1 действие . Но все эффекты этого броска блокируются. Она не наносит урон и не совершает другое действие.

ВЫБОР ГРАНИ

Некоторые эффекты позволяют титанам при броске выбрать определённую грань. В этом случае титан не бросает кубик, а сразу ставит его нужной гранью вверх, однако для всех эффектов выбранная грань считается выпавшей.

Пример. У вашего титана, Кичунэ, есть карта усиления «Первое желание», которая гласит «Могу выбрать ,  или  результатом своего первого в бою броска». В свой первый ход вместо первого действия Кичунэ сразу ставит кубик гранью  вверх. У её противника, Ахилла, есть способность: «Когда противнику выпадает , я **КО!** сам себя». Эта способность срабатывает, и Ахилл проигрывает бой.



УДАЧА










ПОРЧА

ЖЕТОНЫ УДАЧИ/ПОРЧИ

Если у вашего титана есть один из этих жетонов, то при каждом совершении действия вы **бросаете**

сразу 2 кубика вместо 1. Если у вас есть жетон удачи, вы сами выбираете, какой результат выполнить. Если у вас жетон порчи, то выбирает ваш противник. Результат второго кубика игнорируется.

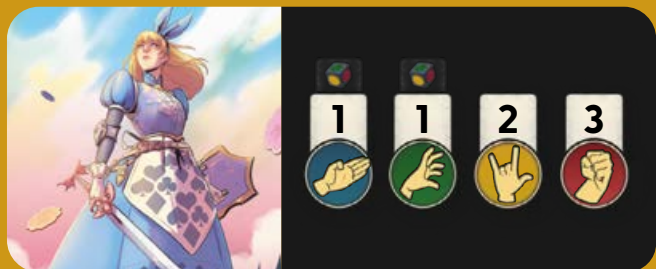
- Если выпали **одинаковые** грани (например:  и ) , примените эффект грани 1 раз и сбросьте жетон.
- У титана может быть только 1 из этих жетонов. Если вы получаете жетон другого типа, сбросьте оба жетона. Если вам предписывается получить второй жетон такого же типа, ничего не происходит.

Пример. У вашего титана, Дзуликой, есть жетон удачи. Вы бросаете 2 кубика, и вам выпадают  и промах. Вы решаете выполнить  и игнорируете промах. В следующий ход вам выпадают  и . Вы выполняете  только 1 раз и сбрасываете жетон удачи.



ДЕЙСТВИЕ

Когда вы применяете эффект с этим символом, совершите ещё 1 действие: бросьте кубик и примените эффект выпавшей грани.



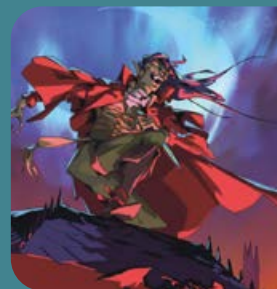
УКЛОНЕНИЕ

ЖЕТОН УКЛОНЕНИЯ

Каждый жетон уклонения даёт вашему титану следующую способность:










«Если я должен получить урон, я обязан сбросить этот жетон, чтобы избежать урона».

- Этот эффект обязателен к выполнению. Вы не можете сохранить жетон на потом и **должны** сбросить его, если получаете урон.
- Жетон не защищает вас от **КО!**, урона от яда и пламени, а также от других эффектов, которые не наносят непосредственного урона, а, например, дают вам жетоны состояний.




УЛЬТРАПРИЁМ







Пример. Ваш противник, Клык, использует свой ультраприём:    . Сначала выполняется . У вашего титана, З-з-зануды, остался 1 жетон уклонения. Она должна сбросить его и избежать 1 урона от . Затем выполняются остальные атаки:   . У вашего титана не осталось жетонов уклонения, так что она получает урон от этих атак.

ДЕЙСТВИЕ

ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ

Каждый жетон действия даёт вашему титану следующую способность:
«В каждый свой ход я совершаю ещё 1 действие ».
Вы получаете дополнительное действие в тот же ход, в котором получаете такой жетон.



Пример. У вашего титана, Гидры, есть 2 жетона действий. В каждый свой ход она совершает не 1 действие , а 3   .

ЖЕТОН СПУТНИКА

Каждый жетон спутника даёт вашему титану следующую способность:

«Если при получении урона я проиграю, я обязан сбросить этот жетон, чтобы избежать урона».

- Как и в случае с жетонами уклонения, этот эффект обязателен к выполнению.
- Спутник защищает вас только от урона, наносимого за 1 раз, и только если при получении этого количества урона вы проиграете.
- Жетон не защищает вас от **КО!**, урона от яда и пламени, а также от других эффектов, которые не наносят непосредственного урона, а, например, дают вам жетоны состояний.

Пример. У вашего титана, Валерии, осталось 4 жизни и 2 жетона спутников. Первой атакой противник наносит ей 3 урона. Получив этот урон, она не проиграет, и поэтому не может использовать жетон спутника. Второй атакой противник наносит ей 2 урона. У Валерии осталась 1 жизнь, и при получении урона она проиграет. Значит, она должна сбросить 1 жетон спутника, чтобы избежать урона. Второй жетон остаётся у неё.




ПОЯСНЕНИЯ


Если одна способность состоит из нескольких эффектов, в каком порядке они применяются? Применяйте эффекты один за другим, строго в указанном порядке.

Пример. У вашего титана, Древнего царя, есть способность из 2 эффектов, срабатывающая в начале боя. Вы применяете эффекты в указанном порядке: сначала противник получает ваш жетон порчи, затем вы наносите ему 5 урона.



ВЕКОВОЕ ПРОКЛЯТЬЕ

НАЧАЛО ИГРЫ:
ПОЛУЧАЮ 1 ЖЕТОН ПОРЧИ .

НАЧАЛО БОЯ: ЕСЛИ У МЕНЯ ЕСТЬ
1 ЖЕТОН ПОРЧИ , ПЕРЕДАЮ ЕГО
ПРОТИВНИКУ И НАНОШУ 5 УРОНА.







Что происходит, когда титан возвращается на скамью во время боя?

- Такая способность есть только у некоторых титанов (например, у Глюк).
- В этом случае титан возвращается на скамью, а его жетоны жизней возвращаются в общий запас. При повторном выходе на арену у него снова будет **максимум жизней**.
- Сбросьте все карты усиления и жетоны пламени и переверните жетон заряда серой стороной вверх. Остальные жетоны сохраняются у этого титана.
- Его противник остаётся на арене и **побеждает в бою**. Он получает за это награду, как обычно.
- Титан, вернувшийся на скамью, не считается проигравшим.

Если титан проигрывает, применяются ли оставшиеся эффекты?

Когда титан проиграл, бой заканчивается немедленно. Применять оставшиеся эффекты не нужно, они пропадают.



Пример. Три мушкетёра используют ультраприём. Вы применяете 3 эффекта один за другим:   . Если противник проигрывает после , вы не применяете  и .

Что происходит, если титан меняется местами с другим титаном во время боя?

- Такая способность есть только у некоторых титанов (например, у Перевертыша).
- В этом случае титан возвращается на скамью, а его жетоны жизней возвращаются в общий запас. При повторном выходе на арену у него снова будет **максимум жизней**.
- Сбросьте жетоны пламени и переверните жетон заряда серой стороной вверх. Остальные жетоны сохраняются у этого титана.
- Другой титан перемещается на арену и продолжает бой с теми же картами усиления.
- Это не считается началом нового боя, поэтому способности «Начало боя» не срабатывают.

Что происходит, если в колоде усиления заканчиваются карты?

Перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

Если после начала партии в игру входит новый титан (например, в одиночном/кооперативном режиме или по способности Трактирщицы) и у этого титана есть способность «Начало игры», немедленно примените эту способность.

Если на количество урона влияют несколько эффектов, применяйте их в следующем порядке:

- 1) Эффекты, увеличивающие урон (например, жетоны силы и пассивные способности)
- 2) Блокирование
- 3) Броня
- 4) Эффекты, снижающие урон (например, способность Сталеносца)
- 5) Жетоны уклонения, затем спутников



ЧЕТВЕРО ЗА ОДНОГО

- : ПОЛУЧАЮ 1 ЖЕТОН БРОНИ
- : ПОЛУЧАЮ 1 ЖЕТОН УКЛОНЕНИЯ

Пример 1. У Милашек-ниндзя есть 1 жетон брони и 1 жетон уклонения. Их противник — Врач Мира. Ей выпадает , так что она должна нанести 1 урон. На урон влияют как броня, так и уклонение, но, согласно последовательности выше, броня имеет приоритет. Урон снижается с 1 до 0. Следовательно, Милашки-ниндзя не сбрасывают жетон уклонения.

Пример 2. Начальное значение брони вашего титана, Сталеносца, равнялось 0. Но он получил 1 жетон брони от другого титана, Гефариона. Теперь его броня равна 1. Также у него есть способность, снижающая любой полученный урон до 1. Его противник — Трактирщица. Ей выпадает , так что она должна нанести 4 урона. Сначала применяется эффект жетона брони, снижая урон до 3. Затем срабатывает способность Сталеносца, и он получает всего 1 урон.



ЖИВАЯ КРЕПОСТЬ

ЕСЛИ Я ПОЛУЧАЮ УРОН,
ОН СНИЖАЕТСЯ ДО 1.



Применяя эффект со словами «за каждый», сначала подсчитайте соответствующие компоненты, затем сразу примените эффект целиком.

Пример. У вашего титана, Валерии, есть 2 жетона спутников и способность, которая гласит: «Наношу +1 урон за каждый свой жетон спутника». Следовательно, при атаке, которая обычно наносит 1 урон, она сразу нанесёт 3 урона, а не трижды по 1.



ВОССТАНЬТЕ

НАНОШУ +1 УРОН ЗА КАЖДЫЙ
СВОЙ ЖЕТОН СПУТНИКА .



Если несколько эффектов срабатывают **одновременно**, то игрок, в чей ход это произошло, **первым** применяет все свои эффекты в любом порядке. **Затем** свои эффекты применяет другой игрок.

Пример. У вашего титана, Червонной королевы, есть следующая способность: «Когда мне выпадает промах, получаю 1 жетон силы». У её противника, Чеширского кота, есть следующая способность: «Когда противнику выпадает промах, наносю 3 урона». В ваш ход вам выпадает промах. Вы первым применяете эффект своей способности и получаете 1 жетон силы. Затем эффект своей способности применяет противник и наносит вам 3 урона.

Чаще всего результаты броска кубика применяются немедленно. Однако некоторые эффекты заставляют **игнорировать** бросок. В таком случае его результат **не применяется** и не приводит к срабатыванию других эффектов.

Пример. У вашего титана, Импульс, есть карта усиления «Снайпер» со следующей способностью: «Когда мне выпадает промах, игнорирую его и перебрасываю». У вашего противника, Чеширского кота, есть следующая способность: «Когда противнику выпадает промах, наносю 3 урона». В ваш ход вам выпадает промах. Ваша способность срабатывает первой: вы игнорируете результат и перебрасываете кубик. Способность противника не срабатывает, поскольку промах был проигнорирован.

Важно: то же самое касается результата броска кубика, который вы игнорируете из-за жетона удачи или порчи.

Некоторые способности применяются только в определённый момент и могут **прерывать** другие эффекты. В этом случае примените способность, как только выполнится условие, а затем продолжите применение прерванного эффекта.



ВЕКОВОЕ ПРОКЛЯТЬЕ

НАЧАЛО ИГРЫ:
ПОЛУЧАЮ 1 ЖЕТОН ПОРЧИ 🎲.

НАЧАЛО БОЯ: ЕСЛИ У МЕНЯ ЕСТЬ
1 ЖЕТОН ПОРЧИ 🎲, ПЕРЕДАЮ ЕГО
ПРОТИВНИКУ И НАНОШУ 5 УРОНА.



БОЖЬЯ ДЛАНЬ

НАЧАЛО БОЯ:
ПОЛУЧАЮ 1 ЖЕТОН УДАЧИ 🍀.

КОГДА Я СБРАСЫВАЮ
ЖЕТОН УДАЧИ 🍀,
ПОЛНОСТЬЮ ИСЦЕЛЯЮСЬ ❤️.

Пример. По второй способности Древний царь передаёт Бытию 1.0 свой жетон порчи, из-за чего тот теряет свой жетон удачи. Тут же применяется способность Бытия 1.0: он полностью исцеляется. После этого Древний царь продолжает применять свой эффект и наносит противнику 5 урона.

РАЗРЕШАЙТЕ СПОРЫ В ДУХЕ ИГРЫ

В игре с таким количеством уникальных способностей неизбежно будут возникать непредвиденные ситуации. Без этого никак! Если вы столкнулись с необычным сочетанием эффектов и не можете найти в правилах указаний, как следует поступить, мы рекомендуем владельцу игры разрешить этот спор. Так вы сможете сразу продолжить игру — а ведь это самое главное.



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СТАВКИ

При желании игроки могут делать ставки на победу титанов между фазой 1: пас или вызов и фазой 2: усиление.

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

СТАВКИ

ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

ФАЗА 3: БОЙ

Затем возвращайтесь к **ФАЗЕ 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ**

Игроки, чьи титаны находятся на арене, не делают ставок. Остальные игроки могут поставить на победу одного из титанов.

Каждый игрок, чей титан не участвует в бою и у которого есть хотя бы 1 карта усиления в руке, делает выбор. Он может:

Поставить на чемпиона

или

Поставить на претендента

или

Не делать ставку

КАК СДЕЛАТЬ СТАВКУ

Чтобы сделать ставку, возьмите двусторонний жетон чемпиона/претендента. Положите его стороной с титулом титана, на которого вы ставите, вверх и накройте жетон ладонью. Все игроки одновременно раскрывают свои ставки, а затем переходят к фазе 2: усиление.

РЕЗУЛЬТАТЫ СТАВОК (В КОНЦЕ БОЯ)

В конце боя (см. раздел «Фаза 3: бой») определяется победитель.

- Если вы поставили на победителя, **возьмите из колоды 1 карту усиления.**
- Иначе **сбросьте 1 карту усиления** из руки на ваш выбор.



ИГРА ВДВОЁМ (1 НА 1)

В режиме 1 на 1 расслабиться не выйдет — вы всегда сражаетесь!
В правила вносятся изменения, которые добавляют вашим бойцам чуть больше гибкости.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт в руку по 5 карт усилений вместо 4.

ВЫБОР ТИТАНОВ

Игроки выбирают титанов по обычным правилам (см. стр. 8), но берут по 4 карты титанов вместо 3.

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

Вы не можете отказаться от боя и всегда выбираете **ВЫЗОВ**.

ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

Без изменений.

ФАЗА 3: БОЙ

Без изменений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СТАВКИ

В этом режиме ставки не принимаются.



ИГРА 2 НА 2

Игроки объединяются в команды по двое. Каждая команда выставляет титана, который сразится с титаном команды противника. Выигрывает команда, победившая всех титанов команды противника.

В правила вносятся следующие изменения:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сядьте рядом с союзником и раздайте каждому игроку по 4 карты усиления. Показывать, называть или описывать свои карты союзнику запрещается, но вы можете переговариваться и обсуждать стратегию.

ВЫБОР ТИТАНОВ

Вы можете обсуждать выбор с союзником. Каждый игрок выбирает 3 титанов по обычным правилам (см. стр. 8) и кладёт перед собой. Все 6 титанов считаются одной командой.

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

Вы не можете отказаться от боя и всегда выбираете **ВЫЗОВ**. Когда ваш титан проигрывает, ваша команда должна отправить на арену другого титана. Решение о том, какого титана выбрать, вы принимаете вместе с союзником.

ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

Вы с союзником можете разыграть сколько угодно карт усиления, чтобы усилить титана из вашей команды. Карты разыгрываются лицом вниз, затем раскрываются одновременно. В конце боя они сбрасываются, как обычно.

ФАЗА 3: БОЙ

Любая сила команды, которая есть у титанов вашего союзника, действует и на ваших титанов. Если все титаны одного из игроков побеждены, он сбрасывает все карты улучшений и выбывает из игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СТАВКИ

В этом режиме ставки не принимаются.



СОЛО И КООП (1–3 ИГРОКА)

Переходите к одиночному или кооперативному режимам, только если вы уже хорошо освоили основные правила игры.

В этих режимах игры вам предстоит (одному или вместе с союзниками) бросить вызов титанам **команды противника**. Если вам удастся одолеть их всех, вы победите в игре. Но будьте осторожны: после каждого боя у титанов противника **сохраняются карты усиления**, и игра становится всё сложнее. Если титаны всех игроков терпят поражение, вы немедленно проигрываете.

В правила вносятся следующие изменения:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по 4 карты усиления. Показывать, называть или описывать свои карты союзникам запрещается, но вы можете переговариваться и обсуждать стратегию. **Не выкладывайте** верхнюю карту усиления из колоды на арену.

Чтобы сформировать **команду противника**, возьмите столько случайных титанов из колоды, сколько указано в таблице ниже, в зависимости от числа игроков и уровня сложности, и положите их лицом вниз. Это **колода титанов** противника.

Уровень сложности \ Число игроков	1	2	3
Низкий	2	4	6
Средний	3	5	7
Высокий	4	6	8
Очень высокий	5	7	9
Невозможный	6	8	10

Затем возьмите **столько же карт усиления** и сложите лицом вниз. Это будет «рука» команды противника.



ВЫБОР ТИТАНОВ

Этот этап проходит как обычно и заканчивается, когда у каждого игрока будет по **3 титана**.

ФАЗА 1: ПАС ИЛИ ВЫЗОВ

Первым чемпионом становится титан из команды противника: **раскройте верхнюю карту титана** из его колоды и поместите на арену. Затем раскройте следующую карту и поместите на скамью противника (если на карте есть сила команды, она активируется). Этот титан будет сражаться следующим.

Раскройте верхнюю карту усиления из «руки» противника и поместите рядом с чемпионом. Карты усиления противника никогда не сбрасываются. Они остаются в игре **до конца**, и в каждом следующем бою к ним добавляются новые.



Если на арене находится чемпион противника, вы **не** выбираете **ПАС** или **ВЫЗОВ**. Вместо этого вы с союзниками просто решаете, кто из вас отправит на арену своего титана.

Если на арене находится чемпион одного из игроков, претендентом становится следующий титан со скамьи противника. Затем, если на его скамье нет титанов, раскройте верхнего титана из колоды противника и выложите его на скамью.

ФАЗА 2: УСИЛЕНИЕ

Чтобы помочь вашему титану в бою, **все игроки** могут разыграть сколько угодно карт усиления из руки. Карты разыгрываются лицом вниз и раскрываются одновременно. В конце боя они сбрасываются, как обычно.

ФАЗА 3: БОЙ

Любая сила команды, которая есть у титанов вашего союзника, действует и на ваших титанов. Если все титаны одного из игроков побеждены, он сбрасывает все карты усиления и выбывает из игры. Если вы победите в бою, возьмите **1** карту усиления в качестве награды, как обычно, раскройте верхнюю карту усиления из руки противника и добавьте её к остальным, лежащим лицом вверх. Она также остаётся в игре **до конца партии**. Карты усиления противника **сохраняются**, делая каждый следующий бой всё трудней!

Если в команде противника остался только **1** титан, раскройте **все** оставшиеся карты усиления из руки противника вместо **1**.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СТАВКИ

В этом режиме ставки не принимаются.

ПОЯСНЕНИЯ К ОДИНОЧНОМУ И КООПЕРАТИВНОМУ РЕЖИМАМ

- Если противнику необходимо принять решение, игроки выбирают наиболее выгодный для него вариант.
- Некоторые карты титанов и усиления помечены особым символом в правом нижнем углу: . Он означает, что противник не может использовать эту карту. Если противник раскрыл карту с таким символом, сбросьте её и замените следующей картой из общей колоды.
- Если титан противника должен вернуться на скамью, то он помещается в очередь за другим титаном на скамье и отправляется на арену после него.

ИСПЫТАНИЯ

Чтобы помочь вам освоиться с одиночным и кооперативным режимами игры, мы подготовили несколько испытаний, которые можно пройти в одиночку или с друзьями. В испытаниях вы будете сражаться с заранее подобранной командой титанов с готовыми наборами усилений. Отберите для противника карты, перечисленные ниже, и используйте правила для одиночной/кооперативной игры. Испытания помогут вам освоиться с этими режимами и подготовиться к встрече со случайной командой противника.

Подготовьте колоды противника, сложив карты титанов и усилений в указанном порядке сверху вниз.

ДЛЯ 1 ИГРОКА:

- **3 карты титанов:** Багровый рыцарь, Импульс, Финальный босс.
- **3 карты усилений:** Кровь Дракулы, Настойка на мухоморах, Эликсир силы.

ДЛЯ 2 ИГРОКОВ:

- **5 карт титанов:** Багровый рыцарь, Гроссмейстерша, Импульс, Каратэ-пацан, Финальный босс.
- **5 карт усилений:** Благословение Гермеса, Кровь Дракулы, Настойка на мухоморах, Невидимость, Эликсир силы.

ДЛЯ 3 ИГРОКОВ:

- **7 карт титанов:** Багровый рыцарь, Гроссмейстерша, Импульс, Каратэ-пацан, Собек, Стрелок, Финальный босс.
- **7 карт усилений:** Благословение Гермеса, Клыки василиска, Кровь Дракулы, Настойка на мухоморах, Невидимость, Снайпер, Эликсир силы.



ДОПОЛНЕНИЕ «ПАНТЕОН»

СОБЕРИ СВОЙ ПАНТЕОН!

В этом божественном дополнении вы найдёте 15 мифических титанов, а также новый тип карт усилений. Вас ждут божественные благословения — и опасные божественные кары.

ОПРОБУЙТЕ ЛЕГЕНДАРНЫЕ УСИЛЕНИЯ!

Карты легендарных усилений связаны с определёнными титанами и обладают особенно мощными эффектами. Но будьте осторожны: если титан будет повержен, его сила перейдёт к противникам.

В правила вносятся следующие изменения:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сложите карты легендарных усилений в отдельную колоду.

КАРТЫ ЛЕГЕНДАРНЫХ УСИЛЕНИЙ

Титан, на чьей карте указано **легендарное усиление**, всегда использует указанную карту усиления.

При применении способностей **«Начало боя»** найдите соответствующую карту в колоде и разыграйте её как карту усиления своего титана. Она остаётся у титана, **пока тот не проиграет**.

Если титан побеждает в бою, карта легендарного усиления не сбрасывается, а остаётся у него.

Если титан проигрывает, игрок, который победил в бою, **забирает карту легендарного усиления себе в руку**. Теперь она становится обычной картой усиления. Её можно использовать, чтобы выбрать ПАС, сделать ставку или разыграть для усиления титана, но только на время одного боя. После боя она сбрасывается, как обычная карта.

Если вы должны сбросить такую карту, верните её в колоду легендарных усилений.



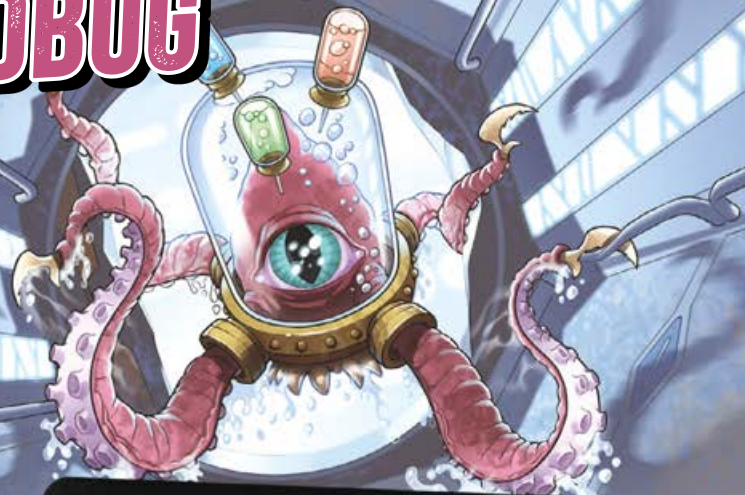
ДОПОЛНЕНИЕ MINDBUG

ОНИ ЗАХВАТЯТ ВАШ РАЗУМ!

В этом дополнении вас ждут 15 уникальных титанов и 10 карт усиления из нашей вселенной Mindbug.

ОТ НИХ НЕ СКРЫТЬСЯ ДАЖЕ В ДРУГОЙ ИГРЕ!

Каждая карта представляет известных персонажей или их способности — приятный сюрприз для давних поклонников и увлекательное знакомство для новичков.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

АВТОРЫ ИГРЫ: Кристиан Кудаль, Ричард Гарфилд

АРТ-ДИРЕКТОР: Доминик Лоренц

ИЛЛЮСТРАТОРЫ: Фанни Пастор-Берли, Николас (ico) Валли, Хавьер Куэнка, Эмануэль Десиати, Янн Кернтке, Иона Саура, Хосе Гарсиа, Венсан Дютре, Максимилиан Готтхольд, Алессандро Патриа, Даниэль Кабальеро, Денис Мартынец, Мари Бергерон, Габриэль Вотта

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Максимилиан Готтхольд

РАЗРАБОТЧИКИ: Доминик Лоренц, Александр Гиньяр, Маркус Пещина, Марвин Хеген, Скафф Элиас

АВТОР ПРАВИЛ: Александр Гиньяр

РЕДАКТОР: Джереми Розенхарт (www.thegamemechanic.ca)

ДРЕССИРОВЩИЦА ТИГРОВ: Кони Гарфилд

ТЕСТИРОВЩИКИ: Аария Патил, Александр (Praavikk) Кюн, Александру Мерца, Андерс Кларсков Кнудсен, Андреас (Johnyboy) Скъеллеруп Иверсен, Антон Шабат, Арнав Патил, Бенедикт Шафер, Блейз Муди, Бо Штентебьерг-Хансен, Карло Лоренц, Чет Чемберлен, Дэн Макиннес, Дэниел Герберт, Эмиль Грубак Шмальфельдт, Итан Снайдер, Гэвин Чемберлен, Йоханнес Макенродт, Кристоффер Диргаард Сёренсен, Люси Гиньяр, Маттьё Гиньяр, Максимилиан Готтхольд, Максимилиан Лейстнер, Натали Вестергрэн, Наташа И., Нейт Цумстег, Оливер Чемберлен, Филипп Кусс, Фу-Винь Юн, Рауль Бермудес, Рубен Фриз, Ромен Лапостоль, Райан Джонсон, Райан Шерр, Саша Лоренц, Скайлер Гарфилд, Штефан Мундер, Штефан Хайм, Томас Гентро, Томас Шнайдер, Тим Ниггеманн, Тино Апосталовски, Тони Лоренц, Ульрике Шнайдер, Владимир Миняев



**РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ
ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES**

ПЕРЕВОДЧИК: Виктория Лаптева

КОРРЕКТОР: Екатерина Случаева

РЕДАКТОР: Евгения Орлова

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Александр Шевченко, Ксения Есина

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Даниил Молошников

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Максим Книшевицкий

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ: Валерия Горбачёва

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Я ТИТАН, И ВОТ ЧТО Я УМЕЮ!

12

Это мой **максимум жизней**.

3

Это моя **скорость**.

1

Это моя **броня**. Она уменьшает каждый получаемый урон на указанное значение.

1

Это **жетон жизни** (в данном случае — 1).

4

Я наношу противнику **урон** (в данном случае — 4).



Я наношу урон с **регенерацией**. Это означает, что я восстанавливаю столько же жизней, сколько теряет мой противник.



Противник получает 1 жетон **яда**.



Противник получает 1 жетон **пламени**.



Я использую **особый приём**, указанный в верхней части моей карты.



Я совершаю ещё 1 **действие** (бросаю кубик и применяю эффект грани).

KO!



Противник немедленно **проигрывает** (жетоны уклонения и спутника не срабатывают).




Я **исцеляю** указанное число жизней, но их не может стать больше максимума.

БЛОКИРУЮ Когда противнику выпадает эта грань, все её эффекты **блокируются**.



Это мой жетон **заряда**. В начале боя он лежит серой стороной вверх. Когда мне выпадает **заряд** , я переворачиваю жетон цветной стороной вверх и совершаю ещё 1 **действие** .



УЛЬТРАПРИЁМ Если мне выпадает **заряд** , когда жетон лежит цветной стороной вверх, я применяю свой **ультраприём** и снова переворачиваю жетон серой стороной вверх.



Я получаю жетон **ультраформы**. Он разблокирует дополнительную способность, которая действует, пока я не проиграю.



Моя **сила команды** действует, пока я нахожусь на арене или на скамье. Она влияет на всю команду, включая меня.

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ




Каждый раз, когда я наношу урон, его значение увеличивается на 1.



Моё значение **брони** увеличивается на 1.



В каждый свой ход я совершаю ещё 1 **действие** .

Я бросаю сразу 2 кубика вместо 1.



Удача: я выбираю, какой результат применить.



Порча: выбирает противник.

Если выпали одинаковые грани, я сбрасываю жетон и применяю результат этой грани 1 раз. Если у меня есть 1 из этих жетонов и я получаю жетон другого типа, то сбрасываю оба жетона, а если того же типа, то не получаю второй жетон.



Если я должен получить урон, то вместо этого **обязан сбросить** этот жетон.



Если при получении урона я проиграю, то вместо этого я **обязан сбросить** этот жетон и избежать урона.



В начале своего хода я получаю 1 урон за каждый жетон **яда** (**броня**, жетоны **уклонения** и **спутников** не срабатывают).



В начале своего хода я получаю 1 урон за каждый жетон **пламени** (**броня**, жетоны **уклонения** и **спутников** не срабатывают). Затем я получаю ещё 1 жетон **пламени**. В конце боя я сбрасываю все жетоны **пламени**.