



# ПРАВИЛА БОЯ



## ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?

*Двое на двое — это автобаттлер и колоδοстроительная игра... с интересной фишкой!*

### Что такое автобаттлер?

Автобаттлер начинается с фазы подготовки, в которой игроки принимают множество решений, за которой следует фаза боя, где игроки уже больше ничего не могут изменить. Вам просто нужно смотреть, как всё будет происходить!

### В чём же фишка?

В этой игре **вы никогда не перемешиваете свою колоду**. Вы будете добавлять в неё карты, не меняя порядок уже имеющихся!

### Что такое колоδοстроительная игра?

Колоδοстроительная игра позволяет вам по ходу игры добавлять карты в вашу личную колоду, делая её более сильной и эффективной по сравнению с вашим Противником.

# ОБЗОР ИГРЫ

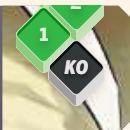
В игре «Двое на двое» игроки совмещают уникальные колоды двух Бойцов, чтобы сразиться друг с другом в течение нескольких раундов. Вы начнёте с Боевой Колоды, состоящей всего из двух карт (по одной от каждого из ваших Бойцов).

- **Время сражаться!** Одновременно раскройте по одной карте и следуйте инструкциям на них. Когда сыграны обе ваши карты, раунд заканчивается.

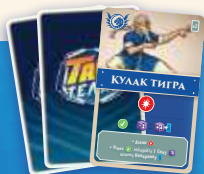
- **Теперь добавляйте карты!** Возьмите 3 карты из своей сборной колоды (составленной из колод обоих Бойцов) и добавьте одну из них в боевую колоду, не меняя порядок карт, которые уже были там... Натолкнётся ли ваша карта атаки на блокировку Противника или сможет её избежать?
- Начинается новый раунд, вы снова сражаетесь, но теперь он будет состоять из розыгрыша трёх карт. Сражайтесь и добавляйте карты, пока одного из Бойцов не нокаутируют!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выиграть бой, нокаутировав одного или обоих Бойцов противника, то есть обнулив их показатель здоровья!



## СОСТАВ ИГРЫ



120 карт Боя  
(по 10 на каждого Бойца)



12 карт Драфта



12 Планшетов Бойцов



40 кубиков Силы  
(фиолетовые)



6 Маркеров  
Здоровья (зелёные)



4 Специальных  
Маркера (жёлтые)



1 Жетон  
Шерифа



1 Жетон Присутствия  
Голема



1 Жетон Змеи



2 Жетона  
Концентрации



5 Жетонов  
«Поджог!»



11 Жетонов  
Интриг



1 Описание Бойцов

# ВЫБЕРИТЕ БОЙЦОВ!

**ВАЖНО:** Если вы играете в «Двое на двое» в первый раз, пропустите эту страницу и перейдите сразу к разделу «Подготовка» на стр. 4. Информация на этой странице пригодится вам в будущих боях!

## ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНДЫ

Великий бой начинается с великой команды.

Перед каждым боем оба игрока используют карты Драфта, чтобы собрать свою команду.

Перемешайте и раздайте каждому игроку по половине колоды карт Драфта рубашкой вверх. Затем используйте один из этих двух методов, чтобы собрать команду:



### СТАНДАРТНЫЙ ДРАФТ

**1** Каждый игрок просматривает свои карты Драфта и выбирает карту одного Бойца, которым хочет сыграть. Оба игрока одновременно кладут выбранные карты лицевой стороной вверх перед собой.

**2** После этого игроки передают свои оставшиеся карты друг другу и выбирают карту второго Бойца из нового набора карт, который они получили. Оба игрока одновременно кладут выбранного Бойца лицевой стороной вверх рядом с картой первого Бойца.

Теперь каждый игрок кладёт перед собой планшеты выбранных им Бойцов. Это ваши команды!

Уберите все карты Драфта и неиспользованные планшеты Бойцов в коробку. Они не будут использоваться в этой партии.

### СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ДРАФТ

Пройдите те же шаги, что и в стандартном драфте, но, выбрав первую карту, сбросьте ещё одну карту рубашкой вверх, прежде чем передать оставшиеся карты другому игроку. Сброшенная карта не будет доступна для выбора другому игроку.



И, наконец, вы можете не использовать ни один из этих вариантов и просто выбрать Бойцов, которыми хотите играть!

# ПОДГОТОВКА

В этом разделе описывается подготовка к игре в целом, а также подробно описывается, как нужно подготовиться к вашей первой игре. Рекомендуем сыграть свою первую игру за **Жанну** и **Чжэн Ши** против **Бодвара** и **Вон Фэйхуна**.

## 1 РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ

По возможности, игроки должны сидеть по разные стороны стола друг от друга.

## 2 ПЛАНШЕТЫ БОЙЦОВ

Если это не ваша первая игра, возьмите Планшеты Бойцов двух персонажей, выбранных вами на этапе формирования команды, и положите их на стол перед собой. Другой игрок делает то же самое со своими двумя Бойцами. Если вы использовали карты Драфта для создания команд, верните их в коробку.

**ПЕРВАЯ ИГРА:** Один игрок берёт Планшеты Бойцов **Жанны** и **Чжэн Ши**, а другой игрок — планшеты **Бодвара** и **Вон Фэйхуна**.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Планшет **Бодвара** двусторонний; убедитесь, что он лежит лицевой стороной с **Бодваром**, а не с **Медведем-Берсерком**.

## 3 ЗДОРОВЬЕ

Возьмите по 2 Маркера Здоровья и поместите их на стартовые позиции **А** Шкал здоровья ваших Бойцов **Б**.



## 4 СИЛА

Возьмите столько кубиков Силы, сколько указано в базовом показателе Силы каждого из ваших Бойцов **В**, и поместите их в Запас Силы над их планшетами **Г**.



**ПЕРВАЯ ИГРА:** Вы помещаете в Запас Силы 1 кубик для **Жанны** и 2 для **Чжэн Ши**, другой игрок помещает в Запас Силы 2 кубика для **Вон Фэйхуна** и 3 для **Бодвара**.

## 5 СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ И ЖЕТОНЫ



Ознакомьтесь с разделом «Подготовка» для каждого из ваших Бойцов в **Описании Бойцов**. Там вы узнаете, есть ли у ваших Бойцов какие-либо специальные шкалы или жетоны и как их подготовить к игре.

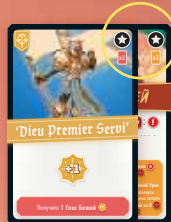
**ПЕРВАЯ ИГРА:** Поместите один Специальный Маркер на ячейку **Д** планшета **Жанны** и ещё один на ячейку **Е** планшета **Чжэн Ши**. Другой игрок помещает Специальный Маркер на ячейку **Ж** планшета **Бодвара** и 2 Жетона Концентрации рядом с планшетом **Вон Фэйхуна** **З**.

## 6 КОЛОДЫ БОЙЦОВ

У каждого Бойца есть колода из 10 карт, отмеченная символом этого Бойца **И**.

Возьмите колоды карт двух своих Бойцов, достаньте **Стартовую Карту** каждого Бойца **И** (обозначена чёрной рамкой и **И** в верхнем правом углу) и отложите их в сторону. Другой игрок делает то же самое для своих Бойцов.

**ПЕРВАЯ ИГРА:** Стартовая Карта **Жанны** — «Dieu Premier Servi», **Чжэн Ши** — «Гроза морей», **Бодвара** — «Бешенство», **Вон Фэйхуна** — «...Тем громче падут».



## 7 БОЕВАЯ КОЛОДА

Посмотрите на две свои Стартовые Карты ★ и решите, в каком порядке вы хотите их разыграть. Положите две эти карты в колоду рубашкой вверх над Планшетами Бойцов, при этом карта, которую вы хотите разыграть первой, должна быть сверху. Это ваша **Боевая Колода К**.

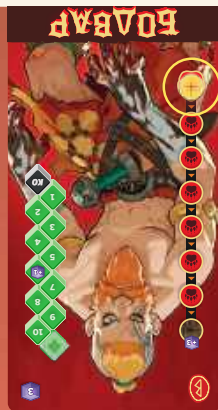
## 8 СБОРНАЯ КОЛОДА

Теперь каждый игрок замешивает две оставшиеся колоды из 9 карт, чтобы создать колоду из 18 карт, называемую **Сборной Колодой Л**. Положите эту колоду рубашкой вверх рядом с Планшетами Бойцов Л.

## 9 ИЗУЧИТЕ СВОИХ БОЙЦОВ

И, наконец, вам обоим стоит уделить немного времени для изучения раздела «Игровой процесс» для ваших Бойцов в Описании Бойцов. Не тратьте время на чтение раздела «Часто задаваемые вопросы»; это всего лишь справочная информация для разъяснения конкретных ситуаций, которые могут возникнуть во время боя.

**Теперь вы готовы к бою!**



Ж



3



К

Г

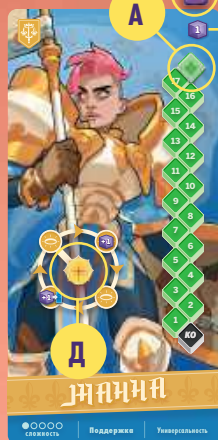
Л



И



А



В

Б

Е



# ОПИСАНИЕ КАРТЫ БОЯ



# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из двух Фаз:

**ШАЗА БОЯ**

**ШАЗА СБОРА**

Эти две фазы повторяются раунд за раундом до тех пор, пока **Очки здоровья** одного из Бойцов на его **Шкале здоровья** не опустятся до ячейки с символом КО (нокаут), и он не будет **нокаутирован**.

## ШАЗА БОЯ

### РОЗЫГРЫШ КАРТ БОЯ

Выходи на ринг и проверь свои силы!

В Фазе Боя ваша команда сразится с Противниками лицом к лицу. Этот этап разделён на **ходы**.

**РАСЧЁТ ВРЕМЕНИ:** Считается, что все действия выполняются одновременно. В конце концов, это же бой! Есть ряд определённых ситуаций, когда расчёт времени имеет значение, но они чётко описаны либо далее в правилах, либо на самих картах действий.



## ХОДЫ

Один ход игры заключается в том, что оба игрока одновременно открывают верхние карты своих Боевых Колод и также одновременно выполняют указанные на них действия.

**Все действия описаны на самих картах — просто прочитайте карту и вы поймёте, что делать!**

**Самые частые действия:**



### Атака:

Уменьшите Очки здоровья вашего Противника на количество кубиков Силы, которые есть у вашего Бойца.



### Блок:

Отразите все атаки, проведённые вашим Противником или его Напарником.



### Получение Силы:

Добавьте кубик Силы к вашему Запасу Силы.



### Лечение:

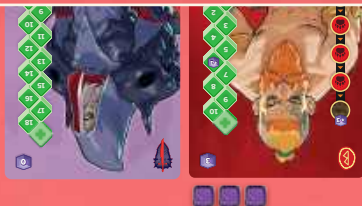
Получите указанное количество Очков здоровья.

*Подробное описание этих и остальных действий см. на сс. 12–14.*

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Да, в вашей Боевой Колоде в первом раунде игры будет всего 2 карты. Но не волнуйтесь, скоро станет жарко!

## НЕ ЗАБУДЬТЕ! ХОДЫ И РАУНДЫ:

- Ход начинается каждый раз, когда игроки открывают новую карту.
- Раунд начинается, когда игроки разыгрывают первую карту своей Боевой Колоды, и заканчивается в конце Фазы Сбора.



Игроки продолжают делать ходы, открывая новые карты поверх ранее сыгранных, пока либо:

- В их Боевых Колодах не осталось карт.

**ИЛИ**

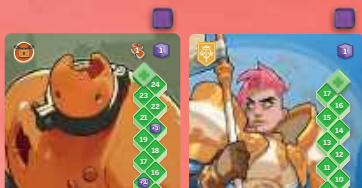
- Они не покаутируют Противника (его Очки здоровья достигнут отметки 00 на шкале).

Если у них не осталось карт в Боевой Колоде, Бой закончен.

## НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ СВОЮ БОЕВУЮ КОЛОДУ.

Теперь вы можете перейти к Фазе Сбора и сделать свою колоду ещё сильнее!

Если вы покаутировали одного из Противников, игра немедленно завершается (см. стр. 9)!



# ШАГА СБОРА

Во время этой Фазы вы добавляете карту из своей Сборной Колоды (которую вы положили рядом с Планшетами Бойцов во время подготовки к игре) в свою Боевую Колоду, чтобы сделать её сильнее и лучше противостоять колоде Противника.

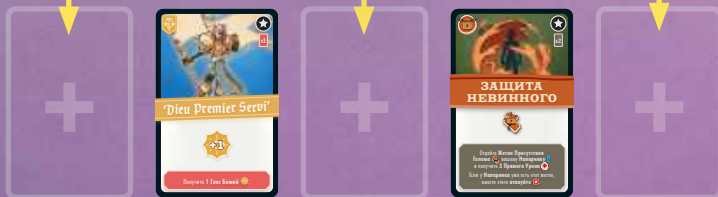
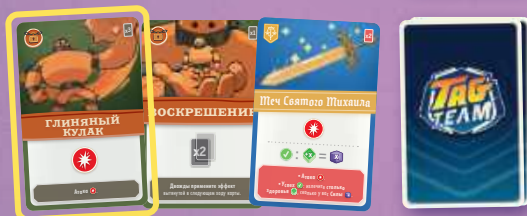
## 1 ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

- Возьмите 3 верхние карты из вашей Сборной Колоды.



## 2 ДОБАВЬТЕ КАРТУ

- Выберите одну из взятых карт.
- НЕ ПОКАЗЫВАЯ её Противнику, добавьте в свою Боевую Колоду.



### ВАЖНО:

**НЕ МЕНЯЙТЕ** порядок других карт в своей Боевой Колоде. Вы можете положить новую карту наверх, вниз или между двумя другими картами своей Боевой Колоды.

## 3 СБРОСЬТЕ КАРТЫ


- Сбросьте две оставшиеся карты под низ своей Сборной Колоды в любом порядке.



Наступает **конец раунда**.

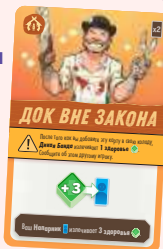
Положите свою Боевую Колоду на стол перед своими Бойцами и начните новый раунд с Фазы Боя.

## Карты Мгновенного бонуса

На некоторых картах на полоске под названием есть символ . Это даёт вам бонус (подробно описан на карте) при добавлении этой карты в вашу Боевую Колоду. Если вы решите добавить эту карту в свою колоду, вы должны сообщить

Противнику о **полученном бонусе** и применить его.

Это делается после того, как вы оба добавите карты в свои колоды. Вам не нужно сообщать другому игроку, что это за карта или куда конкретно в свою Боевую Колоду вы её добавили.



## Куда мне добавлять карту?

Поскольку карты в вашей Боевой Колоде всегда будут находиться в одном и том же порядке, вам следует постараться разместить новую карту так, чтобы она либо отражала атаки Противника, либо использовала уязвимости в его Боевой Колоде и наносила ему урон!

## Недостаточно карт в Сборной Колоде

Если вы не можете взять 3 карты из своей Сборной Колоды, игра окончена. См. раздел «Опустевшая Сборная Колода» ниже.

# КОНЕЦ ИГРЫ



## Есть три варианта окончания Боя:



### НОКАУТ!

Если **один** из Бойцов **нокаутирован** (**Очки здоровья** на его Шкале здоровья опустились до ячейки с символом KO), игра заканчивается, и игрок, контролирующий этого Бойца, проигрывает. Как только Маркер Здоровья Бойца достигает ячейки с символом KO (нокаут), этого Бойца больше нельзя лечить.



### ДВОЙНОЙ НОКАУТ!

Если хотя бы два Бойца из противоположных команд нокаутированы на одном и том же ходу, бой заканчивается ничьей! Возможно, настало время для новой схватки...

### ОПУСТЕВШАЯ СБОРНАЯ КОЛОДА

В крайне редких случаях, если вы не можете взять 3 карты из своей Сборной Колоды, бой заканчивается ничьей. Ваши Бойцы истощены! Пересмотрите свою стратегию и попробуйте ещё раз!

Обратите внимание! Некоторые способности Бойцов могут означать, что нокаут — это не обязательно конец!

Убедитесь, что вы ознакомились со свойствами всех четырёх Бойцов, и вас не будет ждать неприятный сюрприз...

# БОЙ! РАЗБОР

## АКТИВНЫЕ БОЙЦЫ И НАПАРНИКИ

Здесь вы узнаете о структуре боя, здоровье и Силе ваших Бойцов, а также о всех действиях и символах, которые могут вам встретиться на картах и Планшетах Бойцов.

Каждый раз, когда открывается карта, эта карта определяет **Активного Бойца** и его **Напарника** на этот ход. Это, разумеется, означает, что ваш Активный Боец может меняться каждый ход или оставаться неизменным несколько ходов подряд.

### АКТИВНЫЙ БОЕЦ

Активный Боец — это Боец, чья карта была открыта в этом ходу.



Все действия на карте считаются выполненными этим Бойцом (если не указано иное).

Активный Боец также является **целью по умолчанию** для своего **Противника** (Активного Бойца другого игрока).



### НАПАРНИК

Напарник — это **другой Боец** в той же команде, что и **Активный Боец**.

Некоторые действия карт Боя будут применяться к вашему Напарнику или Напарнику вашего Противника. В этом случае ваш Напарник будет представлен символом , а Напарник вашего Противника — символом  на соответствующем действии.




**ПРИМЕР.** Бойцы Маши — **Мордред** и **Чжэн Ши**. Поскольку в этом ходу она открыла одну из карт **Мордреда**, **Мордред** — Активный Боец, а **Чжэн Ши** — Напарник **Мордреда**.

Не забывайте, что новый ход начинается каждый раз, когда игроки открывают новую карту из Боевой Колоды, а раунд — это полноценная Фаза Боя, за которой следует Фаза Сбора.



## ЗДОРОВЬЕ И СИЛА

### ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Это жизнь вашего Бойца. **Маркер Здоровья**  отслеживает здоровье вашего Бойца, перемещаясь вверх и вниз по ячейкам **Шкалы здоровья**  по мере того, как Боец подвергается атакам и лечится. Но будьте осторожны! Если Маркер Здоровья находится в ячейке **нокаута**  в конце хода, ваш Боец нокаутирован, и вы проиграли бой (см. раздел «Конец игры», стр. 9)!




Маркер Здоровья Бойца не может опуститься ниже последней ячейки на Шкале здоровья. Если после того, как Маркер Здоровья достигнет последней ячейки, у вашего Бойца есть ещё потери здоровья, они игнорируются.

У вашего Бойца никогда не может быть больше Очков здоровья, чем его максимальное значение на Шкале здоровья. Любое дополнительное здоровье, оставшееся после достижения Бойцом максимального значения (например, при лечении), игнорируется.

Все символы в ячейках на Шкале здоровья вашего Бойца будут подробно разобраны на сс. 14–15.






### СИЛА

Сила вашего Бойца  определяет, сколько Очков здоровья  теряет Противник, когда ваш Боец атакует его  (см. раздел «Атака» на следующей странице).

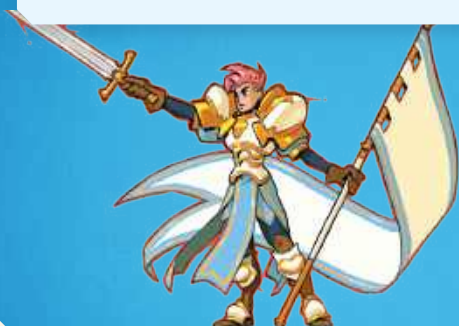
В течение боя различные действия могут привести к **увеличению** или **уменьшению** Силы Бойца (см. раздел «Получение/потеря Силы» на стр. 13), но кубики Силы не «тратятся», когда Боец атакует.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Базовый показатель Силы Бойца используется только во время подготовки. После размещения кубиков Силы в Запас Силы над Планшетом Бойца этот показатель больше не используется до конца боя.

Когда Боец атакует, Сила его Атаки определяется количеством кубиков в его Запасе Силы **на начало этого хода** (см. раздел «Атака» на следующей странице). Любые кубики, добавленные или удалённые **в течение этого же хода**, не учитываются при атаке.

**ПРИМЕР:** Стас играет **Голомом**, у которого в начале хода 3 Силы   . Он разыгрывает «Глиняный кулак», который является базовой Атакой. В том же ходу он подвергается Атаке и теряет 2 здоровья, что даёт ему ещё 1 Силу, исходя из символа в ячейке на его Шкале здоровья (см. стр. 14). Сила его Атаки «Глиняный кулак» по-прежнему равна 3, а не 4.

- Атака с Силой 0 означает, что вы всё равно провели Атаку, даже если ваш Противник не потерял при этом Очки здоровья.
- Ваша Сила никогда не может быть ниже 0.
- В редких случаях, если у вас заканчиваются кубики Силы, замените их какими-нибудь другими компонентами (монетами, скрепками, пуговицами, да чем угодно!).



## ДЕЙСТВИЯ!


Все действия на вашей карте Боя обязательны. Вы не можете игнорировать ни одно из действий на разыгрываемой вами карте, даже если оно не приносит вам пользы или, что ещё хуже, идёт вам во вред!



### АТАКА

Когда вы разыгрываете Атаку, **Активный Боец** другого игрока теряет столько же Очков здоровья, сколько **Силы было у вашего Бойца в начале хода** (см. «Сила» на стр. 11), и перемещает свой Маркер Здоровья на соответствующее количество ячеек вниз по Шкале здоровья.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если ваша Атака направлена не на Активного Бойца Противника, а на кого-то другого, это непосредственно будет указано на вашей карте.

**ПРИМЕР.** Так как Стас разыграл карту «Глиняный кулак», то его Активный Боец — **Голема**. Активный Боец другого игрока, Маши, — **Мордред**, потому что Маша разыграла карту «Тёмная сила». Карта **Голема** — это Атака. Сила **Голема** равна 3 , поэтому Маша перемещает Маркер Здоровья **Мордред** на 3 Ячейки вниз по Шкале здоровья и разыгрывает действие его карты (см. раздел «Получение/потеря Силы», стр. 13).

**ВАЖНО:** Все модификаторы атак (такие как «Сила пламени» Шанго) всегда активны, даже когда Атаку проводит Напарник Бойца.





### БЛОК


Отменяет **все** Атаки, совершённые вашим Противником и/или его Напарником в этом ходу, вне зависимости от того, направлены ли они на одного или нескольких Бойцов. Блоки не отменяют никаких других эффектов, включая **Прямой Урон** (см. стр. 13).





### ЛЕЧЕНИЕ

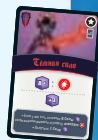
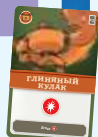
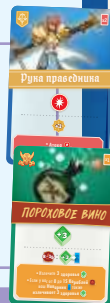
Получите указанное количество **Очков здоровья** и переместите **Маркер Здоровья**  вверх по Шкале здоровья  на соответствующее количество ячеек.

Если действие **Лечения** выполняется одновременно с **потерей Бойцом здоровья**, просто переместите Маркер Здоровья на **разницу между значением Лечения и количеством потерянного здоровья**.

Как только Маркер Здоровья Бойца достигает ячейки  **нокаута**, этого Бойца больше нельзя лечить.

**ПРИМЕР:** Стас разыгрывает «Руку праведника» **Жанной** и атакует с Силой 2  **Чжэн Ши** Маши, которая разыграла «Пороховое вино», дающее Лечение +3. Это означает, что Маша восстанавливает **Чжэн Ши** 1 Очко здоровья (3 ед. лечения – 2 ед. атаки = 1 ед. лечения).

**ВАЖНО:** Символы «Стоп»  на Шкале здоровья (см. «Стоп», стр. 15) прерывают получение здоровья. Это означает, что если вы получаете Лечение +3, но следующая ячейка на Шкале здоровья — «Стоп», вы получаете только 1 Очко здоровья.



## БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Все Блоки дают **Бонусное действие**, если они успешно отразили хотя бы одну Атаку (см. раздел «Успех», стр. 14). Бонусное действие после успешного Блока указано на карте и активируется не более **одного раза за ход**, вне зависимости от количества заблокированных Атак.

- Как упоминалось выше, Атака с Силой 0 по-прежнему считается Атакой, способной активировать Бонусное действие при успешном Блоке.



### СИМВОЛ НАПАРНИКА

Если присутствует этот символ, это означает, что ваш Напарник каким-то образом участвует в действии.

Получение Силы с символом Напарника означает, что ваш Напарник получает 1 кубик Силы.



Атака, совершаемая вашим Напарником, будет выглядеть следующим образом:



### СИМВОЛ НАПАРНИКА ПРОТИВНИКА

Если в действии присутствует этот символ, это означает, что оно влияет на Напарника вашего Противника.

Атака на Напарника вашего Противника будет выглядеть следующим образом:



### МНОЖЕСТВЕННЫЕ АТАКИ

Если Боец подвергается Атакам из разных источников (например, от своего Противника и его Напарника), это считается **одной атакой**, при этом общая Сила двух Бойцов суммируется в одно значение.

### НЕ ЗАБЫВАЙТЕ:

Все действия на картах обязательны.

Вы не можете игнорировать ни одно из действий на разыгрываемой вами карте.



### ПРЯМОЙ УРОН



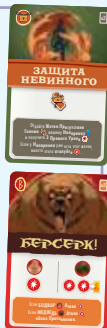
Прямой Урон — это потеря такого количества Очков здоровья, которое указано на его символе. Это не Атака, поэтому на неё не влияют действия Блока или любые другие эффекты, вызванные Атакой. На эту потерю здоровья влияют символы «Стоп» на Шкале здоровья (см. раздел «Стоп», стр. 15), а также из-за неё активируются любые символы на Шкале здоровья, через которые перемещается Маркер Здоровья (см. раздел «Символы на Шкале здоровья», стр. 14).

Если Прямой Урон наносится в тот же ход, что и Атака, просто добавьте значение Прямого Урона к силе Атаки.

**ПРИМЕР:** активный Боец Маши —

**Голем**, который разыгрывает «Защиту невинного Напарнику». Это означает, что он получает 3 единицы Прямого Урона.

В тот же ход Стас разыгрывает **Бодваром** «Берсерк!» и атакует с Силой 3 . Прямой Урон добавляется к Атаке, что приводит к потере **Големом** 6 Очков здоровья!



Если Прямой Урон и Атака объединены и заблокированы, блокируется только Атака, а Прямой Урон всё равно наносится.



### ПОЛУЧЕНИЕ/ПОТЕРЯ СИЛЫ

Добавьте или удалите столько кубиков Силы, сколько указано.

**Не забывайте:** Сила, добавленная или удалённая в течение хода, не влияет на действия, выполняемые в этом же ходу.



Передача означает, что один Боец передаёт предмет другому.

В примере выше **Активный Боец** передаёт 1 кубик Силы своему **Напарнику**. Это означает, что **Активный Боец** перемещает 1 кубик Силы из своего Запаса Силы в Запас Силы Напарника.

Вы всегда должны передавать то количество, которое указано, но не можете передать то, чего у вас нет. Например, если вам нужно передать 2 кубика Силы, а у вас есть только один, передайте только его.



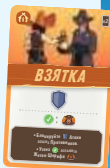
**ОТМЕНА**

Карта Бойца Противника полностью игнорируется и не имеет никакого эффекта.



**УСПЕХ**

Символ успеха означает, что если основные действия карты были выполнены успешно, то вы можете выполнить Бонусное действие. Это Бонусное действие выполняется **одновременно** с основными действиями карты.



В этом примере, если карта успешно блокирует Атаку, то **Дикая Банда** забирает **Жетон Шерифа**.



Здесь, если эта Атака успешна (не заблокирована), **Жанна** восстанавливает столько **Очков здоровья**, сколько у неё **Силы**. Если её атакуют в том же ходу, когда она разыгрывает эту карту, она вычитает значение своего Лечения из значения Атаки.

## СИМВОЛЫ! СИМВОЛЫ НА ШКАЛЕ ЗДОРОВЬЯ

Каждый раз, когда **Маркер Здоровья** **Бойца** останавливается в ячейке с символом или перемещается через неё (кроме символа «Стоп»), выполняется действие, связанное с этим символом. Все подобные действия выполняются **после завершения перемещения всех Маркеров Здоровья**.

Если **Маркер Здоровья Бойца** перемещается через несколько символов, они все активируются одновременно после завершения движения Маркера Здоровья.

Если в начале хода **Маркер Здоровья** уже находится в ячейке с символом, он не активирует этот символ при перемещении из ячейки.



### МНОГОКРАТНЫЕ АКТИВАЦИИ:

Символы активируются при движении маркера вверх или вниз, что может происходить несколько раз за раунд или, при определённых обстоятельствах, даже за ход.

### ПРИМЕР: Стас играет **Големом**.

Он теряет 2 Очка здоровья, поэтому перемещает **Маркер Здоровья Голема** с 16 на 14. Поскольку маркер прошёл через ячейку с символом увеличения Силы, **Голем** получает 1 кубик Силы.



В следующем ходу **Голем** лечится на 1 Очко здоровья своим Напарником, **Вон Фэйхуном**, поэтому Стас перемещает свой **Маркер Здоровья** на одну ячейку вверх. Поскольку маркер переместился на клетку с символом увеличения Силы, **Голем** получает ещё один кубик Силы! Перемещение из этой ячейки в последующих ходах не активирует этот символ снова.



## СТОП

Когда **Маркер Здоровья** Бойца перемещается в ячейку с этим **символом** он немедленно останавливается, независимо от того, движется ли он вверх или вниз по шкале. Этот символ прерывает движение **Маркера Здоровья** в результате **Атак** , **Прямого Урона** и **Лечения** .

### ПРИМЕР: у Дикой Банды

меньше половины Очков здоровья, и она подвергается Атаке с Силой 3.

Она теряет всего 1 здоровье, перемещая маркер на одну ячейку вниз на следующий символ «**Стоп**» .

На следующем ходу **Дикая Банда** восстанавливает 2 Очка здоровья, но получает только 1 Очко здоровья и перемещает маркер обратно на одну ячейку вверх на символ «**Стоп**» .



## НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ВСЁ ПРОИСХОДИТ ОДНОВРЕМЕННО!

- Все действия, включая бонусные, происходят одновременно.
- Сила Бойца всегда равна его Силе в начале хода.
- **Прямой Урон** и **Атака суммируются**, а любое **Лечение вычитается** из этого значения и применяется к Шкале здоровья Бойца.
- Символы на Шкале здоровья и на других специальных шкалах **активируются одновременно** после выполнения всех действий на картах.

Имейте в виду, что на некоторых картах будут прописаны особые условия времени активации например, «**Калечащее касание**» активируется только после того, как Противник выполнит действия, указанные на его карте.



## ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ НА ШКАЛЕ ЗДОРОВЬЯ

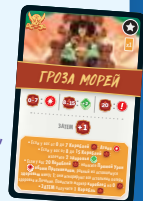
Некоторые символы характерны только для определённых Бойцов. Они перечислены и подробно описаны в соответствующем разделе **Описания Бойцов**.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА НА КАРТАХ

**ЗАТЕМ:** Это ключевое слово указывает порядок выполнения действий карты: Действие после слова «**ЗАТЕМ**» всегда должно быть выполнено после любых предыдущих действий, независимо от того, были они успешными или нет.

**Противник:** Это ключевое слово всегда относится к Активному Бойцу другого игрока, а «**Противники**» означает Активного Бойца другого игрока и его Напарника.

**Вы:** Ключевое слово «**Вы**» указывает на Активного Бойца.



### ПРИМЕР: текст на карте «Тёмная

**Сила** **Мордред** гласит: «Если у вас есть не менее 8 Силы, когда вы разыгрываете эту карту, атакуйте». Это означает, что если у **Мордред** есть как минимум 8 Силы, он атакует.

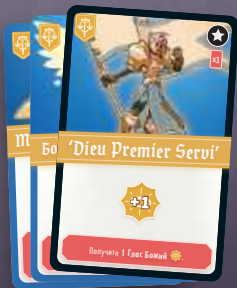
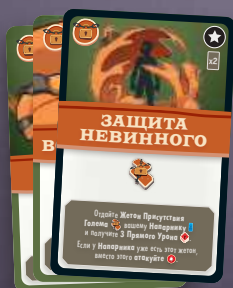
## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если эффекты, описанные на картах или Планшете Бойца, противоречат правилам в этом буклете, они имеют приоритет!



## ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОД

Чтобы сыграть снова, просто разделите карты Боя на отдельные колоды для каждого Бойца и положите соответствующие Стартовые Карты на верх каждой отдельной колоды.



## БЛАГОДАРНОСТИ

Руководитель студии: Мануэль Санчес

Руководитель проекта: Оливье Ламонтань

Арт-директор: Себастьян Бизос

Графический дизайн: Себастьян Бизос, Эмили Котэ, Фанни Солнье

Бренд-директор: Жюэль Буник

Главный редактор: Мэттью Лего

Корректоры: Тина Уэйланд, Тибо де Ла Туанн

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Денису Карпенко, Роману Цирулёву, Всеволоду Чернову, Станиславу Морозову, Глебу Андросову, Артёму Жданеву, Александру Абрамовичу за помощь в подготовке русского издания.

Мы финансируем посадку новых деревьев взамен использованных для производства наших игр



BOARD  
GAME  
ARENA



PLAY  
NOW!



15'



10+



2

© 2025 Le Scorpion Masqué inc. Использование иллюстраций, названия Tag Team, названия Le Scorpion Masqué и логотипа Le Scorpion Masqué строго запрещено без письменного разрешения Le Scorpion Masqué inc.

