

**The MASTER MECH-ANIC:**  
A Field Guide & Textbook





# СОДЕРЖАНИЕ

ADJACENCY / СОСЕДСТВО .....	2	MAGMA CHAMBER / МАГМАТИЧЕСКИЙ ЗАЛ .....	8
THE BOMB / БОМБА .....	2	MASSIVE BOULDERS / ОГРОМНЕ ВАЛУНЫ .....	8
THE BOSS / БОСС .....	2	MAP TILE / ТАЙЛ КАРТЫ .....	8
<i>Boss Command Line / Командная строка Босса</i> .....	2	MECHS / МЕХИ .....	8
<i>Boss Command Cards / Командные карты Босса</i> .....	2	MINION KILL TRACKER / ТРЕК УБИТЫХ МИНЬОНОВ .....	8
<i>Rune Shields / Рунные щиты</i> .....	2	MINION PHASE / ФАЗА МИНЬОНОВ .....	9
CHAIN LIGHTNING / ЦЕПОЧКА МОЛНИЙ (Командная карта) .....	3	MINIONS / МИНЬОНЫ .....	9
COMMAND LINE / КОМАНДНАЯ СТРОКА (игрока) .....	3	MISSION / МИССИЯ .....	9
<i>Executing Command Lines / Исполнение Командных строк</i> .....	3	NUMBER DIE / ЦИФРОВОЙ КУБИК .....	9
COMMAND CARDS / КОМАНДНЫЕ КАРТЫ .....	3	OIL SLICK / МАСЛЯНАЯ ЛУЖА .....	9
<i>Attack Commands / Команды Атаки</i> .....	3	OVERDRIVE! / ФОРСАЖ! .....	9
<i>Move Commands / Команды Движения</i> .....	3	PLAYER PHASE / ФАЗА ИГРОКОВ .....	10
<i>Turn Commands / Команды Поворота</i> .....	3	PROGRAM / ПРОГРАММИРОВАТЬ .....	10
<i>Element (Color) / Стихия (Цвет)</i> .....	4	PUSH / ТОЛКАТЬ .....	10
<i>Stacking Command Cards / Стеки Командных карт</i> .....	4	RANGE / ДАЛЬНОСТЬ .....	10
CORKI / КОРКИ .....	4	REPAIR PAD / РЕМОТНАЯ ПЛОЩАДКА .....	10
CRYSTAL COMPASS / ХРУСТАЛЬНЫЙ КОМПАС .....	4	ROUND / РАУНД .....	10
CRYSTAL SHARDS / ОСКОЛКИ КРИСТАЛЛА .....	4	<i>Player Phase / Фаза игроков</i> .....	10
<i>Picking Up Crystal Shards / Поднять Осколок кристалла</i> .....	4	<i>Minion Phase / Фаза Миньонов</i> .....	10
<i>Dropping Crystal Shards / Уронить Осколок кристалла</i> .....	4	<i>Danger Phase / Фаза опасности</i> .....	10
<i>Breakable Shards / Бьющиеся Осколки</i> .....	4	RUMBLE / РАМБЛ .....	11
DAMAGE / ПОВРЕЖДЕНИЕ .....	5	RUNE COINS / РУННЫЕ МОНЕТЫ .....	11
<i>Glitch Damage / Повреждение-глюк</i> .....	5	RUNE DIE / РУННЫЙ КУБИК .....	11
<i>System Damage / Системное повреждение</i> .....	5	RUNE GATES / РУННЫЕ ВОРОТА .....	11
<i>Slot Damage / Повреждение слота</i> .....	5	RUNE SHIELDS / РУННЫЕ ЩИТЫ .....	11
<i>Executing Damage Cards / Исполнение карт поврежденных</i> .....	5	RUNE SPACES / РУННЫЕ КЛЕТКИ .....	11
<i>Repairing Damage / Ремонт повреждения</i> .....	5	SCHEMATIC CARDS / КАРТЫ СХЕМ .....	11
DANGER PHASE / ФАЗА ОПАСНОСТИ .....	5	THE SCHOOL / ШКОЛА .....	11
DEAL / СДАЧА КАРТ .....	5	SCRAP / УТИЛИЗАЦИЯ .....	12
DOOM TRACKER / ТРЕК ГИБЕЛИ .....	5	SCRAP TO REPAIR / УТИЛИЗАЦИЯ ДЛЯ РЕМОТА .....	12
DRAFT / ВЫБОР КАРТ .....	6	SCRAP TO REPROGRAM / УТИЛИЗАЦИЯ ДЛЯ ПЕРЕПРОГРАММИРОВАНИЯ .....	12
<i>Player Draft / Выбор карт игроками</i> .....	6	SKEWER / ВЕРТЕЛ (Командная карта) .....	12
<i>Double Draft / Двойной выбор карт</i> .....	6	SLOT / СЛОТ .....	12
<i>Boss Draft / Выбор карт Боссом</i> .....	6	SPAWN / РАЗМНОЖЕНИЕ .....	12
ESCALATION / ЭСКАЛАЦИЯ .....	6	SPIKE WALLS / ОСТРОКОНЕЧНЫЕ СТЕНЫ .....	12
FUEL TANK / ТОПЛИВНЫЙ БАК (Командная карта) .....	6	STACK / СТЕК .....	12
FIRST PLAYER / ПЕРВЫЙ ИГРОК .....	6	STOMP / ЗАТАПТЫВАНИЕ .....	13
GAME BOARD / ИГРОВОЕ ПОЛЕ .....	7	TEAM GEARS / КОМАНДНЫЕ ШЕСТЕРЕНКИ .....	13
GEAR RING / ШЕСТЕРЕНКА .....	7	<i>Activation / Активация</i> .....	13
GEAR TRACKER / ТРЕК ШЕСТЕРЕНОК .....	7	<i>Hack Schematics / Хакерские схемы</i> .....	13
<i>Minion Kills / Убитые Миньоны</i> .....	7	<i>Boost Schematics / Схемы бустеров</i> .....	13
<i>Team Gears / Командные шестеренки</i> .....	7	<i>Slot Schematics / Схемы слотов</i> .....	13
<i>Doom Track / Трек гибели</i> .....	7	TOW / ТАЩИТЬ .....	13
<i>Runes / Руны</i> .....	7	TRISTANA / ТРИСТАНА .....	13
GG-101 DOOM CANNON / СМЕРТЕЛЬНАЯ ПУШКА GG-101 .....	7	YORDLES / ЙОРДЛЫ .....	13
HEIMERDINGER / ХЕЙМЕРДИНГЕР .....	7	ZHONYA'S MINUTEGLOSS / МИНУТНЫЕ ЧАСЫ ЖОНИ .....	13
LAVA POOL / ЛУЖА ЛАВЫ .....	8	ZIGGS / ЗИГГС .....	13
LAVA WALL / СТЕНА ЛАВЫ .....	8		



### ADJACENCY / СОСЕДСТВО

Клетки или миниатюры являются соседними, если у них есть общая грань. Например, Мех соседствует с 4 клетками вокруг себя. Клетки по диагонали не являются соседними.

### БОМБ / БОМБА

Бомба является целью в некоторых миссиях. Она ведет себя подобно Меху.



- Ее можно толкать и тащить.
- Она затапывает миньонов, если ее толкнули или затащили на них, но получает 1 повреждение всякий раз, когда затаптала миньона таким способом!
- Она блокирует команды Пилы (Ripsaw), но не получает повреждений от нее.
- Бомба получает 1 повреждение всякий раз, когда ступает в Лужу лавы или ее толкнули на Остроконечную стену.

Используйте Трек гибели на Треке шестеренок, чтобы отслеживать здоровье Бомбы. Во всех миссиях, если Бомба взрывается, миссия терпит неудачу, и игроки проигрывают.

### БОСС / БОСС

Украденный Рамблом Мех «Тристи» является целью в нескольких миссиях.

Босс не действует как Миньон во время Фазы миньонов. Вместо этого он движется и наносит повреждения в соответствии со своей собственной Командной строкой Босса и Командными картами Босса во время специальной фазы – «Фазы опасности», которая происходит после Фазы миньонов. Также Босс защищен Рунными щитами, которые должны быть отключены перед тем, как его здоровью может быть нанесен вред.



### Boss Command Line / Командная строка Босса

Босс имеет особую Командную строку и специальные Командные карты Босса, как и вы! В Фазе опасности вы будете исполнять его Командную строку от слота 1 до слота 4, брать из колоды новые Командные карты Босса и программировать одну из них.



### Default Danger / Опасность по умолчанию

У Босса есть способности по умолчанию для каждого слота Командной строки, которые применяются, если слот не занят Командной картой Босса. Не забудьте применить их!

### Game-ending Danger /

### Опасность, завершающая игру

Если любой слот достигает уровня Силы 3, Босс заряжает свою смертельную пушку GG-101. Когда слот с Силой 3 исполнен, игра окончена! Вы проиграли!



### Boss Command Cards / Командные карты Босса

Колода Босса включает специальные Командные карты Босса. После того, как Командная строка Босса исполнена, первый игрок берет 2 карты из колоды Босса, играет (помещает) одну из них в Командную строку Босса, а вторую сбрасывает.

### Rune Shields / Рунные щиты

Босс защищен четырьмя Рунными щитами – по одному каждого цвета / стихии, и начинает игру со всеми щитами в полном действии.



Поместите Рунные монеты в секцию Рун Трека шестеренок, чтобы отслеживать, какие щиты действуют! (Удаляйте и вновь помещайте монеты, когда Рунные щиты отключаются и вновь активируются.)

Когда Рунный щит активен, он предотвращает все повреждения от Командных карт того же цвета / стихии (например, **красный** Рунный щит блокирует **огненные** атаки). Отключите щиты Босса, ступив на Рунные клетки игрового поля соответствующего цвета.

Как только Босс получает 1 повреждение от стихии какого-либо цвета, сразу же включите соответствующий щит обратно.

Некоторые Карты схем могут также нанести повреждение какой-то незащищенной части Меха Босса, но после этого включите Рунный щит обратно так же, как при других повреждениях.

Мех Босса вдвое больше Мехов игроков и занимает 2x2 клеток. Это означает, что Босс имеет 8 соседних клеток.

Босс блокирует Командные карты «Пила» (Ripsaw) и толкает Мехи так же, как это делают Мехи игроков, но Мехи игроков не могут толкнуть Босса.



## CHAIN LIGHTNING / ЦЕПОЧКА МОЛНИЙ (Командная карта)

Цепочка молний – ⚡ **электрическая** Командная карта Атаки. Она немного мудреная и нуждается в пояснении!



Когда она исполняется при Силе 1, сначала выберите вражескую цель (A) перед или по диагонали от вашего Меха и нанесите ей 1 повреждение.



Затем выберите другую вражескую цель (B), которая примыкает по диагонали к первой цели (A) и нанесите ей тоже 1 повреждение!

Это называется «цепочкой». При большей силе вы можете образовать цепочку из большего количества целей и ударить по ним всем!



Если эта карта исполняется при Силе 2, продолжите цепочку два дополнительных раза, каждый раз выбирая новую цель, по диагонали примыкающую к предыдущей. Это может привести к поражению молниями максимально 4 целей!

Если карта исполняется при Силе 3, продолжите цепочку 4 дополнительных раза. Это может привести к поражению молниями максимально 6 целей!

## COMMAND LINE / КОМАНДНАЯ СТРОКА (игрока)

Командная строка содержит команды пилота в форме Командных карт.

В каждый ход вы будете брать из колоды Командные карты, являющиеся элементами программирования, которое заставляет ваш Мех двигаться, поворачиваться и атаковать.

Командные карты программируются (выкладываются) в один из шести слотов Командной строки. В свой ход вы будете исполнять программу вашего Меха в порядке от слота 1 до слота 6.

### Executing Command Lines / Исполнение Командных строк

Начиная с первого игрока, исполните полностью вашу Командную строку в порядке от слота 1 до слота 6, пропуская пустые слоты. Вы должны выполнить указания с каждой карты.



Передвигайте и поворачивайте миниатюру вашего Меха на игровом поле (Повороты могут быть в любую сторону).

☀ Этот символ означает «нанесите повреждение». Как только миньон получает 1 повреждение, он должен быть удален с игрового поля.

Когда первый игрок закончил, свою Командную строку исполняет следующий игрок по часовой стрелке.

## COMMAND CARDS / КОМАНДНЫЕ КАРТЫ

Командные карты – это отдельные команды, позволяющие Меху двигаться, поворачиваться и атаковать. Командные карты выбираются в начале Фазы игроков и либо программируются (добавляются в один из неповрежденных слотов Командной строки Меха), либо утилизируются (сбрасываются для получения мгновенного эффекта).



Имеется 3 вида Командных карт Мехов: Атака, Движение и Поворот.

### Attack Commands / Команды Атаки

Команды Атаки наносят 1 повреждение одной или более целям на игровом поле. Команды Атаки никогда не передвигают и не поворачивают Мех. Они не вредят другим Мехам или Бомбе, но могут разрушить Осколки кристалла в некоторых миссиях.







### Move Commands / Команды Движения

Команды Движения передвигают Мех на другую клетку, не меняя его ориентации. Все Движения, кроме Топота (Omnistomp), могут переместить Мех только вперед. Топот может переместить Мех вперед или вбок в любую сторону, но не назад. Если Мех переместился на Миньона, Миньон затоптан и убит. Если Мех переместился к другому Меху или Бомбе, он толкает Мех или Бомбу вперед по ходу своего движения. Вы обязаны двигаться, если только не будете заблокированы чем-то непроходимым.

### Turn Commands / Команды Поворота

Команды Поворота поворачивают Мех, не перемещая его. Поворот Силы 1 (одна карта) повернет Мех на 90° направо или налево. Поворот Силы 2 позволяет повернуться на 90° в любую сторону, либо на 180°. Поворот Силы 3 позволяет игроку выбрать поворот на 360°, и Мех может остаться обращенным туда же, куда раньше. Некоторые повороты сопровождаются повреждениями. Вы ОБЯЗАНЫ исполнить команду Поворота, отказаться от этого нельзя.

## Element (Color) / Стихия (Цвет)

Имеется 4 цвета / стихии Командных карт:  **Огонь** (красный),  **Электричество** (желтый),  **Металл** (голубой) и  **Компьютеры** (зеленый).



## Stacking Command Cards / Стеки Командных карт

Командные карты одной стихии могут быть положены в стек (стопку) друг на друга в один и тот же слот.

Новая карта должна быть помещена поверх уже лежащих в слоте карт(ы), но не под них.

Каждый слот может содержать стек максимально из 3 карт.

Если вы играете карту в стек максимального размера (3), нижняя карта должна быть сброшена!



### Active Card / Активная карта

Верхняя карта стека является активной Командной картой (следуйте ее указаниям при исполнении слота).

### Card Power / Сила карты

Сила этой верхней карты равна общему количеству карт в ее стеке. Каждая Командная карта имеет свои инструкции для каждого уровня Силы.

### Overriding a Command / Переопределение команды

Вы можете поместить карту другой стихии в уже запрограммированный слот, но в этом случае все ранее размещенные в нем карты должны быть сброшены.



## CORKI / КОРКИ

Корки, Отважный бомбардир – йордлский пилот-ас и амбициозный Мех-аник.

## CRYSTAL COMPASS / ХРУСТАЛЬНЫЙ КОМПАС

Хрустальный компас имеет 4 направления и 4 цвета, соответствующие Рунам во время игры. Используйте его для определения случайных направлений и движения на игровом поле, а также случайных событий игроков. Бросьте Рунный кубик с такими же Рунами на гранях – результат броска указывает на соответствующую стрелку Хрустального компаса.



Необязательно придерживаться точных направлений при выборе игрока таким способом – просто выберите ближайшего игрока. Если играет менее четырех игроков, перебросьте кубик, если выпадет результат, для которого нет соответствующего игрока.

## CRYSTAL SHARDS / ОСКОЛКИ КРИСТАЛЛА



Осколки кристалла – это загадочные фрагменты магического кристалла, являющиеся целью в нескольких миссиях.

В некоторых миссиях на Осколки кристалла не действуют команды Атаки. В других, они могут быть мишенями и разрушаться Мехами командами Атаки или путем затапывания (перемещения на ту же клетку). Осколки кристалла никогда не могут быть повреждены Миньонами или Боссом.

### Picking Up Crystal Shards / Поднять Осколок кристалла

Просто шагните на клетку с Осколком кристалла, чтобы поднять его. Каждый Мех может нести только один Осколок одновременно. Когда вы поднимаете Осколок кристалла, снимите его с игрового поля и положите рядом со своей Командной строкой, чтобы показать, что вы его несете.

### Dropping Crystal Shards / Уронить Осколок кристалла

Если вы получаете повреждение, когда несете Осколок кристалла, вы роняете его до разыгрывания Карты повреждения.

Бросьте Рунный кубик и поместите Осколок кристалла на соседнюю клетку в том направлении, которое определил Хрустальный компас.



Если Осколок падает на клетку с другим Мехом, еще не несущим Осколок, тот немедленно поднимает Осколок.

Если выпавшая клетка находится за пределами игрового поля или нет подходящей клетки, куда можно уронить Осколок, Мех роняет его себе под ноги и тут же поднимает назад. (Удачно поймал!)

Если Осколок кристалла падает на клетку с Миньоном, то он закатывается под Миньона.

### Breakable Shards / Бьющиеся Осколки

В миссиях, где Осколки кристалла предназначены для разбивания, они очень хрупкие и разлетаются вдребезги, получив 1 повреждение от Меха. Осколки кристалла также разбиваются, если Мех затапывает их (ступает на ту же клетку).

## DAMAGE / ПОВРЕЖДЕНИЕ

Получаемое повреждение задается Картами повреждений, которые тянутся из Колоды повреждений. Повреждение может затруднить управление Мехом и усложнить достижение вашей цели! Но – не волнуйтесь. Вы не можете умереть!



### Glitch Damage / Повреждение-глюк

Карты глюков дают мгновенный эффект и затем сбрасываются.



### System Damage / Системное повреждение

Карты Системных повреждений имеют длительные эффекты. Помещайте их рядом со своей Командной строкой, чтобы отслеживать эти эффекты!



### Slot Damage / Повреждение слота

Карты Повреждений слотов выводят из строя слот в вашей Командной строке и меняют его нормальное содержимое на неконтролируемое действие.

## Executing Damage Cards / Исполнение карт повреждений

Начиная с первого игрока, вытяните по Карте повреждения для каждого полученного повреждения. Выполните инструкции с каждой карты, прежде чем перейти к следующей Карте повреждения. Если повреждение помещает вас на клетку, соседнюю с новым Миньоном, вы не получаете дополнительного повреждения от этого Миньона. Перейдите к следующему игроку только после обработки всех карт повреждений. Возможна ситуация, когда повреждение одного игрока удаляет источник повреждения, которое может затронуть следующего игрока!

- Для всех типов повреждений сначала выполните инструкции с карты повреждения.
- Если это Повреждение-глюк, сбросьте его и перейдите к следующей Карте повреждения.
- Если это Системное повреждение, поместите его карту рядом с вашей Командной строкой, чтобы помнить, что это повреждение действует.
- Если это Повреждение слота, бросьте Цифровой кубик. Поместите Карту повреждения поверх любых Командных карт в слоте, номер которого соответствует выпавшему на кубике числу. Если слот уже поврежден, замените старое повреждение на новое. При каждом следующем исполнении вашей Командной строки исполните Карту повреждения, как будто это Командная карта.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Повреждение слота вашей Командной строки не позволяет его программировать и перепрограммировать.

(Командные карты не могут быть помещены в поврежденные слоты!)

## Repairing Damage / Ремонт повреждения

Повреждение Мехи может быть удалено путем утилизации Командных карт ( 🔥 **Огонь** или ⚙️ **Металл**) во время выбора карт, либо Мех должен ступить на Ремонтную площадку на игровом поле.

## ФАЗА ИГРОКОВ

## ФАЗА МИНЬОНОВ

## ФАЗА ОПАСНОСТИ

## DANGER PHASE / ФАЗА ОПАСНОСТИ

В некоторых миссиях за Фазой миньонов следует Фаза опасности. Это фаза, когда будут действовать Стена лавы или Босс. В досье миссии будет указано, есть ли в ней Фаза опасности и что происходит, если она есть. После завершения Фазы опасности Первым игроком становится следующий игрок, и в обычном порядке начинается новый раунд.

## DEAL / СДАЧА КАРТ

Когда сдаются карты, какого бы типа они ни были – Командные карты, Карты повреждений или карты Босса, возьмите верхние карты из соответствующей колоды и положите их лицевой стороной вверх так, чтобы они были видны всем игрокам.

## DOOM TRACKER / ТРЕК ГИБЕЛИ

Трек гибели является частью Трека шестеренок и используется в каждой миссии по-разному. Иногда вы будете отслеживать, насколько Бомба близка к взрыву, иногда следить за здоровьем Бомбы, и т.д. Иногда нужно будет удерживать значение выше нуля (обратный отсчет Бомбы), а иногда, чтобы выиграть, потребуются обнулить его (здоровье Босса), но в любом случае внимательно следите за треком, чтобы избежать гибели!



## DRAFT / ВЫБОР КАРТ

Игроки и Босс выбирают Командные карты для своих Командных строк. Чтобы выбрать Командные карты, сдайте несколько Командных карт лицом вверх, выберите часть их для использования, а остальные сбросьте.

### Выбор карт игроками

Первый игрок сдает на стол 5 Командных карт лицом вверх, переворачивает Минутные песочные часы Жони и затем выбирает себе 1 карту. Далее по часовой стрелке каждый игрок также выбирает себе по 1 карте, пока не будут выбраны 4 карты. Вы обязаны взять карту во время фазы выбора карт, но можете утилизировать ее без эффекта, если захотите.



Если весь песок в Минутных часах Жони перетек вниз до того, как были выбраны 4 карты, перемешайте невыбранные карты и выдайте карты случайным образом.

Сбросьте оставшиеся карты.

Если в вашей команде 4 игрока, то в результате у каждого игрока будет по 1 Командной карте. Если в вашей команде меньше игроков, то у кого-то будет 2 Командные карты!

### Double Draft / Двойной выбор карт

Первый выбор карт игроками в любой миссии после обучающей (tutorial) является двойным. Первый игрок сдает 10 Командных карт вместо пяти лицевой стороной вверх. В порядке очередности игроки делают ходы, выбирая себе по 1 карте, пока у каждого не будет в общей сложности 2 карты. Сбросьте оставшиеся карты. Первый выбор карт всегда по 2 карты на игрока, вне зависимости от количества игроков в игре.

### Boss Draft / Выбор карт Боссом

В некоторых миссиях вам будет противостоять Мех Босса, который функционирует подобно Мехам игроков, включая выбор 2 Командных карт Босса, программирование одной из них в Командную строку и сброс оставшейся.



## ESCALATION / ЭСКАЛАЦИЯ

Во многих миссиях есть момент, когда ситуация становится более опасной для игроков. Миньоны могут начать размножаться, или на Вас может двинуться Стена лавы в ответ на действия игроков или истечение временного лимита. Досье миссии, которую вы проходите, сообщит вам, как и когда будет происходить эскалация опасности.



## FIRST PLAYER / ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первый игрок делает все первым во время Фазы игроков, начиная с выбора карт и заканчивая исполнением Командной строки.

Как только завершается полный раунд, первым игроком становится следующий игрок по часовой стрелке, так что каждый побывает первым игроком!

Перед первым ходом в каждой миссии бросьте Рунный кубик и, используя соответствующее направление Хрустального компаса, определите, кто будет начальным первым игроком в этой миссии. Либо вы можете выбрать начальным первым игроком самого опытного игрока, чтобы помочь всем остальным игрокам освоиться в игре.



**Совет:** Используйте Минутные часы Жони как маркер первого игрока! (На них даже сверху выгравирована единичка!)

## FUEL TANK / ТОПЛИВНЫЙ БАК (Командная карта)



Топливный бак — это 🔥 **огненная** Командная карта Поворота. Ее свойство может быть использовано только при определенных условиях и нуждается в пояснении!

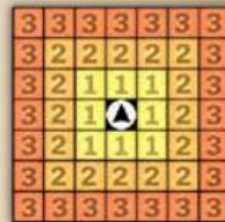
Как и при исполнении других команд Поворота, вы должны повернуть свой Мех, когда исполняется Командная карта «Топливный бак», в соответствии с ее уровнем Силы.

Но кроме этого она также имеет специальное свойство:

В том и только том случае, если вы вот-вот собираетесь получить повреждение (от Миньона в Фазу миньонов, или от Босса в Фазу опасности, или даже от таких источников опасности, как Лужи лавы или Остроконечные стены), вы можете принять решение взорвать ваш Топливный бак.

Этот взрыв влечет за собой следующее:

- Повреждение от взрыва игнорируется!
- Весь стек, где находится Топливный бак, утилизируется (удаляется из Командной строки и сбрасывается).



- Топливный бак наносит по 1 повреждению всем целям в пределах дальности взрыва. Дальность эффекта увеличивается с каждым уровнем Силы.

Уничтожая врагов вокруг себя, Топливный бак также устраняет угрозу нанесения ими повреждений, тем самым предотвращая получение повреждений другими игроками.



## GAME BOARD / ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле – это все Тайлы карты, на которых играется миссия. Во всех миссиях после обучающей (tutorial) используются два или более Тайла карты. При подготовке к игре в каждой миссии убедитесь, что вы используете правильные Тайлы карты и правильно их ориентируете – это важно для получения лучших впечатлений от игры. Правила каждой миссии (эскалация, правила Фазы миньонов, и т.д.) сбалансированы с учетом конфигурации игрового поля.



Тайлы карты



## GEAR RING / ШЕСТЕРЕНКА

Фишки шестеренок помещаются на пронумерованные ячейки в секциях «Командные шестеренки» и «Трек гибели». Трек шестеренок. Вы будете передвигать их в каждой миссии при зарабатывании Командных шестеренок и ведении обратного отсчета на Треке гибели, чтобы знать точные значения этих показателей.

## GEAR TRACKER / ТРЕК ШЕСТЕРЕНОК

Трек шестеренок помогает следить за всеми числовыми показателями в каждой миссии, такими как здоровье Босса, количество Командных шестеренок, которые вы коллективно заработаете, количество убитых Миньонов, и т.д. Трек шестеренок включает 4 основных трека:



## Minion Kills / Убитые Миньоны

Ставьте Миньонов, убитых Мехами, на этот трек слева направо. Когда их станет 5, ваша команда зарабатывает Командную шестеренку. Удалите Миньонов и продвиньтесь на треке Командных шестеренок.

## Team Gears / Командные шестеренки

Командные шестеренки стартуют с нулевого значения в каждой миссии. Они имеют прямое отношение к Картам схем и специальным способностям Форсажа. Убивайте Миньонов, чтобы заработать Командные шестеренки и разблокировать способности!

Когда вы заработаете свою первую Командную шестеренку, поместите фишку шестеренки на ячейку 1 трека Командных шестеренок. Когда ваша команда заработает необходимое количество Командных шестеренок, Карты схем каждого игрока становятся активными (разрешенными к использованию) и должны быть перевернуты лицом вверх. Необходимое количество Командных шестеренок различается для разных карт схем, и этот параметр указан на обратной стороне каждой карты схемы.

Если ваша команда наберет 15 Командных шестеренок, максимальное значение на треке, каждый игрок приобретает специальную способность Форсажа. Информацию о Форсаже смотрите внизу Командной строки каждого игрока.

## Doom Track / Трек гибели

Это многоцелевой трек, используемый по-разному в каждой миссии. Он может показывать, насколько Бомба близка к взрыву, или здоровье Босса, но всегда важно следить за ним, чтобы ваша команда не погибла!

## Runes / Руны

В более поздних миссиях игрокам нужно будет ступать на Рунные клеточки на игровом поле, чтобы отключить Рунные щиты Босса и/или открыть Рунные ворота. Размещение Рунных монет на этом треке поможет всем помнить, активирована Руна или нет.

## GG-101 DOOM CANNON / СМЕРТЕЛЬНАЯ ПУШКА GG-101

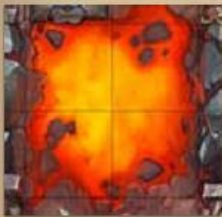
Если любой слот в Командной строке Босса достигает Силы 3 и исполняется во время Фазы опасности... что ж, это GG! Вы проиграли! (Эй, это есть в названии.)



## HEIMERDINGER / ХЕЙМЕРДИНГЕР

Хеймердингер, Одержимый ученый – неуклюжий, но с блестящим аналитическим умом, виртуоз хекстекового ключа.





### LAVA POOL / ЛУЖА ЛАВЫ

Когда в игре участвуют Тайлы карты Магматического зала, многие клетки становятся опасными Лужами лавы.

Всякий раз, когда Мех ступает на клетку с Лужей лавы, он немедленно останавливается, даже если команда Движения позволяет ему двигаться

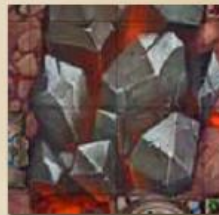
дальше (например, карта «Скорость» или команда Движения при уровне Силы 2 или более).

Мех сразу же получает 1 повреждение за попадание в Лужу лавы.

После исполнения Карты повреждения вы обязаны продолжить исполнение вашей Командной строки в обычном порядке, но если Мех ступит в другую Лужу лавы, это опять вызовет его немедленную остановку и получение еще одного повреждения.

### MAP TILE / ТАЙЛ КАРТЫ

Тайл карты – это один тайл 6x6, который используется для составления игрового поля. В досье каждой миссии указано, как нужно выложить Тайлы карты, чтобы сформировать игровое поле. Некоторые команды будут затрагивать все цели на Тайле карты, а в ряде сценариев может происходить эскалация, когда игроки заходят или выходят с определенного Тайла карты.



### MASSIVE BOULDERS / ОГРОМНЫЕ ВАЛУНЫ

Огромные валуны – непроходимая местность, встречающаяся на Тайлах карты Магматического зала. Они блокируют движение Мехов, Миньонов и Босса, а также команды Пилы (Ripsaw) точно так же, как границы игрового поля.



### LAVA WALL / СТЕНА ЛАВЫ

В ряде миссий фигурирует стена расплавленной лавы, которая угрожает игрокам. Стена лавы будет двигаться во время Фазы опасности.

Стена лавы толкает все Мехи и Бомбу вперед и наносит им по 1 повреждению за каждую клетку, на которую они были подвинуты. Это может привести к множеству повреждений, так как Стена лавы ускоряется! При обработке повреждений от Стены лавы сначала исполните все Карты повреждений, вытянутые игроками, в порядке очередности хода игроков, а затем перейдите к повреждениям других целей, таких как Бомба.

Стена лавы мгновенно убивает Миньонов, когда проходит над ними. Засчитайте их как убитых Миньонов на Треке шестеренок!

### MECHS / МЕХИ

Игроки берут на себя роль йордлских механиков, которые построили свои собственные Мехи (механические боевые комплексы). Вы будете программировать своего Меха посредством Командных карт в Командной строке и передвигать его миниатюру по игровому полю. Позднее в игре вы встретите Меха Босса, управляемого Миньоном с повышенным интеллектом!



### MAGMA CHAMBER / МАГМАТИЧЕСКИЙ ЗАЛ

По мере того как миссии становятся более сложными, то же происходит с игровым полем. На обратной стороне Тайлов карты с заросшими травами лесами находится Магматический зал, вводящий в игру новые препятствия, такие как Огромные валуны и Рунные ворота, или новые опасности типа Луж лавы и Остроконечных стен.



### MINION KILL TRACKER / ТРЕК УБИТЫХ МИНЬОНОВ

Трек Убитых Миньонов – это часть Трека шестеренок. Каждый раз, когда ваша команда убивает Миньона, отразите это на треке Убитых Миньонов, ставя Миньонов на ячейки трека слева направо. Уничтожение пяти Миньонов приносит вашей команде Командную шестеренку, и трек Убитых Миньонов обнуляется.



## MINION PHASE / ФАЗА МИНЬОНОВ

Раунд состоит из двух или трех фаз: Фазы игроков, Фазы Миньонов и иногда Фазы опасности.

Фаза Миньонов разбивается на три основных действия:

- Движение Миньонов – Миньоны передвигаются по игровому полю. Первыми перемещайте Миньонов, ближайших к цели миссии. Для карт со случайными передвижениями Миньонов выберите одну из сторон карты и начните перемещения от этой стороны.
- Размножение Миньонов – на игровое поле добавляются новые Миньоны.
- Атака Миньонов – Миньоны наносят повреждения игрокам.

## MINIONS / МИНЬОНЫ

Миньоны ведут себя по-разному в каждой миссии. Однако, некоторые вещи стандартны:

- Миньоны никогда не могут переместиться на занятую клетку (за исключением клеток, занятых Осколками кристаллов) или за пределы игрового поля.
- Миньоны не могут толкать Мехов, Бомбу или других Миньонов.
- Миньоны наносят повреждения посредством Карт повреждений, вытягиваемых из Колоды повреждений.
- Миньоны всегда наносят 1 повреждение, когда успешно атакуют Мехов или Бомбу.
- Миньоны считаются соседними, если их клетки имеют общую грань с клеткой цели.
- Миньоны не являются соседними, если их клетки находятся по диагонали от клетки цели.
- Миньоны очень уязвимы и погибают после получения 1 повреждения.
- Ищите символ повреждения на Командных картах.
- Миньоны также погибают, если Мех затапывает их (перемещается на ту же клетку).



## MISSION / МИССИЯ

Эти бесстрашные йордлы сообщают отважиться на выполнение 10 миссий, каждая из которых характеризуется своими уникальными правилами и вызовами. По мере продвижения вперед, они будут узнавать правду о вторжении Миньонов, открывать новые мощные способности и противостоять все более сложным опасностям! Каждая миссия имеет специальные указания по подготовке к игре и часто новые игровые компоненты, которые можно найти в соответствующем конверте с досье миссии.



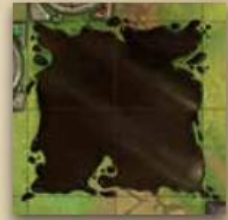
## NUMBER DIE / ЦИФРОВОЙ КУБИК

Цифровой кубик – это стандартный шестигранный игральный кубик, который используется для случайного выбора слотов в Командных строках игроков, в основном, для размещения Карт повреждений.



## OIL SLICK / МАСЛЯНАЯ ЛУЖА

Когда Мех, Миньон или Бомба ступает в Масляную лужу, он(а) продолжает движение в том же направлении до тех пор, пока не столкнется со стеной, препятствием (включая других Мехов или Бомб) или границей игрового поля. Мех или Бомба будет затапывать Миньонов на своем пути, но Миньоны блокируются другими Миньонами. Миньоны не могут толкать других Миньонов.



## OVERDRIVE! / ФОРСАЖ!

Когда Командные шестеренки достигают максимальной мощности в 15 Командных шестеренок, для всей вашей команды открываются способности Форсажа! Способность каждого Меха при Форсаже описана внизу его Командной строки.



## PLAYER PHASE / ФАЗА ИГРОКОВ

Раунд состоит из двух или трех фаз: Фазы игроков, Фазы Миньонов и иногда Фазы опасности.

Фаза игроков разбивается на три основных действия:

- Начиная с первого игрока, выбор Командных карт.
- Программирование Командных карт в слоты Командной строки.
- Исполнение Командных строк, перемещение Мехов по игровому полю.



## PROGRAM / ПРОГРАММИРОВАТЬ

Как только игроки выберут свои Командные карты, они затем решают, запрограммировать или утилизировать их. Чтобы запрограммировать Командную карту, поместите ее в любой неповрежденный слот Командной строки. Чтобы утилизировать Командную карту, сбросьте ее.



Все игроки программируют одновременно и должны либо поместить в слоты, либо сбросить все Командные карты – они не могут быть сохранены на будущее.

После того, как Командные карты программируются в Командную строку, их место и порядок становятся фиксированными. Их можно только перепрограммировать (изменить порядок) путем утилизации электрических или компьютерных карт во время фазы выбора карт.

## PUSH / ТОЛКАТЬ

Мехи игроков могут толкать и тащить Мехов других игроков и Бомбу. Мехи игроков попросту затаптывают Миньонов вместо толкания их и не могут толкнуть Мех Босса. Мех игрока может толкнуть нескольких Мехов, если те находятся на одной линии.



(В примерах выше красные Мехи обращены передней стороной и толкают в правую сторону.)

Мех должен быть соседним к другому Меху или Бомбе, чтобы толкнуть их. Исполнение команды Движения, которое помещает Меху на клетку, содержащую другого Меху или Бомбу, толкает этот объект вперед в том же направлении, и он в свою очередь может толкнуть еще одного Меху или Бомбу. Если какой-либо объект нельзя передвинуть вперед либо из-за непроходимой местности, либо из-за достижения границы игрового поля, то движения не происходит.

Объект, который толкнули в Масляную лужу, скользит как обычно. Мех не может толкнуть объект на клетку с Огромными валунами, сквозь активные Рунные ворота, или за пределы игрового поля. Мехи и Бомба не получают повреждений, когда их толкают, но если Бомбу толкнули на Миньона, она получает 1 повреждение. Если Мех или Бомбу толкнули на Остроконечную стену или в Лужу лавы, он(а) также получает 1 повреждение.

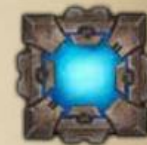
## RANGE / ДАЛЬНОСТЬ

Когда говорится о дальности, выраженной числом, посчитайте, на сколько клеток, в том числе по диагонали, нужно передвинуться, чтобы дойти до цели – это будет дальность до цели. Дальность атаки всегда аддитивна (суммируется).



## REPAIR PAD / РЕМОНТНАЯ ПЛОЩАДКА

Когда Мех перемещается на Ремонтную площадку – либо по воле игрока, либо его туда толкнули, затащили и т.п., этот игрок может немедленно отремонтировать 1 повреждение. Это может случиться несколько раз за 1 ход, если Мех сходит и вновь заходит на Ремонтную площадку.



## ROUND / РАУНД

Раунд состоит из двух или трех фаз, в зависимости от миссии.

### Player Phase / Фаза игроков

Первый игрок организует выбор Командных карт, затем игроки программируют и исполняют свои Командные строки, перемещая Мехов по игровому полю.

### Minion Phase / Фаза Миньонов

Миньоны движутся, размножаются и атакуют!

### Danger Phase / Фаза опасности

В эту фазу действуют опасности, характерные для миссии, такие как Босс или Стена лавы.

Как только все три фазы завершены, раунд заканчивается и начинается новый раунд с переходом титула первого игрока к следующему игроку.





### RUMBLE / РАМБЛ

Рамбл, Механизированная угроза – это бесспорный король в создании оружия из отходов, которые он находит на своей свалке, а также одновременно директор своей собственной школы и вожак этого разношерстного коллектива.

### RUNE COINS / РУННЫЕ МОНЕТЫ

Каждая из Рунных монет имеет активную и неактивную стороны. На активной стороне изображена одна из четырех Рун, встречающихся на Рунных клетках. Переворачивайте Рунные монеты, чтобы отслеживать текущее состояние Рунных ворот и Рунных щитов.



### RUNE DIE / РУННЫЙ КУБИК

Рунный кубик имеет 12 граней четырех разных цветов, соответствующих цветам Рунных клеток и Хрустального компаса. Он используется для принятия различных случайных решений в игре, таких как выбор начального первого игрока, выбор случайных направлений повреждений, размножение Миньонов, и т.п.



### RUNE GATES / РУННЫЕ ВОРОТА

В Магматическом зале многие проходы заблокированы магическими Рунными воротами.

Мехи могут свободно проходить через эти ворота, если перемещающая их команда Движения имеет тот же цвет, что и ворота (**желтый** = Speed / Скорость, **зеленый** = Omnistomp / Топот, **красный** = Blaze / Пламя, **голубой** = Skewer / Вертел). Однако если команда Движения имеет несоответствующий цвет, Мех не может пройти через Рунные ворота до тех пор, пока они не будут временно отключены.

И Рунные ворота, и Рунные щиты Босса отключаются путем захода на Рунные клетки соответствующего цвета, и они могут одновременно отслеживаться с помощью Рунных монет в секции Рун Трека шестеренок.



Рунные ворота вновь активируются, как только Мех проходит через одни из них, или Босс получает повреждение от атаки того же цвета.

Миньоны и Босс могут игнорировать Рунные ворота вне зависимости от того, активны те или нет.

### RUNE SHIELDS / РУННЫЕ ЩИТЫ

Босс защищен четырьмя Рунными щитами – по одному каждого цвета / стихии, и он начинает игру со всеми щитами в полном действии.

Поместите Рунные монеты в секцию Рун Трека шестеренок, чтобы отслеживать, какие щиты действуют! Удаляйте и вновь помещайте монеты, когда Рунные щиты отключаются и вновь активируются.

Когда Рунный щит активен, он предотвращает все повреждения от Командных карт того же цвета / стихии (например, **красный** Рунный щит блокирует **огненные** атаки). Отключите щиты Босса, ступив на Рунные клетки игрового поля соответствующего цвета.

Как только Босс получает 1 повреждение от стихии какого-либо цвета, сразу же включите соответствующий щит обратно.

Некоторые Карты схем могут также нанести повреждение какой-то незащищенной части Меха Босса, но после этого включите Рунный щит обратно так же, как при других повреждениях.

### RUNE SPACES / РУННЫЕ КЛЕТКИ

Есть 4 цвета Рунных клеток: **красный**, **зеленый**, **желтый**, **голубой**. Для каждого есть Руна уникальной формы. Эти клетки чаще всего будут использоваться для размножения Миньонов в Фазе Миньонов. Заход на Рунную клетку не имеет немедленного эффекта, но блокирует размножение Миньонов.



Красная

Зеленая

Голубая

Желтая

### SCHEMATIC CARDS / КАРТЫ СХЕМ

Карты схем – это мощные особые способности йордлов, для активации которых нужны Командные шестеренки. В начале каждой миссии каждый игрок выбирает до двух Карт схем для использования в миссии. Игрок может выбрать любую Карту схемы из уже вскрытых досье, но она должна относиться к йордлу, за которого он играет.



### THE SCHOOL / ШКОЛА

Школа помещается на игровое поле в ряде миссий в качестве цели миссии. Клетки внутри Школы считаются пустыми – Мехи, Миньоны и Бомба могут свободно перемещаться внутри.



### SCRAP / УТИЛИЗАЦИЯ

Во время выбора карт взятые вами Командные карты могут быть тут же утилизированы (сброшены) вместо программирования в Командную строку. В зависимости от цвета / стихии Командной карты ее утилизация позволяет вам либо отремонтировать (🔥 **Огонь** или ⚙️ **Металл**), либо перепрограммировать (⚡ **Электричество** или 💻 **Компьютеры**) вашу Командную строку.

Вы можете утилизировать только карты из взятых вами при выборе карт. Карты, уже помещенные в слоты, утилизировать нельзя.

### SCRAP TO REPAIR / УТИЛИЗАЦИЯ ДЛЯ РЕМОНТА

Во время выбора карт вы берете себе одну или более Командных карт. Вы можете решить либо поместить эти карты в слоты Командной строки, либо утилизировать (сбросить) их для получения мгновенного эффекта.

Утилизация 🔥 **огненных** или ⚙️ **металлических** карт позволяет вам ремонтировать повреждения. Сбросьте утилизированную карту и удалите 1 повреждение у своего Меха. Если это было повреждение слота, все открывшиеся Командные карты в слоте вновь доступны!

### SCRAP TO REPROGRAM / УТИЛИЗАЦИЯ ДЛЯ ПЕРЕПРОГРАММИРОВАНИЯ

Во время выбора карт вы берете себе одну или более Командных карт. Вы можете решить либо поместить эти карты в слоты Командной строки, либо утилизировать (сбросить) их для получения мгновенного эффекта.

Утилизация ⚡ **электрических** или 💻 **компьютерных** карт позволяет вам перепрограммировать вашу Командную строку. Поменяйте местами содержимое любых двух неповрежденных слотов и сбросьте утилизированную Командную карту.



### SKEWER / ВЕРТЕЛ (Командная карта)

Вертел — это ⚙️ **металлическая** Командная карта Движения. Когда Миньон убит при помощи Вертела, он становится одноразовым щитом, защищающим от повреждения. Поместите Миньона на эту карту на то время, пока вы не воспользуетесь им, и не забудьте также засчитать его как убитого Миньона на треке! Вертел может защитить только от 1 повреждения.



### SLOT / СЛОТ

Командная строка каждого игрока имеет 6 слотов, в которые программируются (играются) Командные карты — и иногда карты Повреждений слотов.

Порядок слотов важен, потому что во время вашего хода вы должны выполнять указания с каждой Командной карты в порядке от слота 1 до слота 6. Аналогично этому Командная строка Босса имеет 4 слота, и во время Фазы опасности (ход Босса) он будет также исполнять каждый из четырех слотов в порядке возрастания их номеров.



### SPAWN / РАЗМНОЖЕНИЕ

В каждой миссии во время Фазы Миньонов Миньоны будут размножаться, т.е. вы будете добавлять больше фигурок Миньонов на игровое поле. Новые Миньоны могут появляться только на пустых клетках. Довольно часто они будут появляться на Рунных клетках, но это будет варьироваться в зависимости от миссии.

### SPIKE WALLS / ОСТРОКОНЕЧНЫЕ СТЕНЫ



К счастью, к тому времени, когда вы доберетесь до Магматического зала, вы научитесь избегать столкновений со стенами — потому что стены могут наносить повреждения! Остерегайтесь Остроконечных стен, наскоро приделанных к Огромным валунам. Всякий раз, когда Мех сталкивается с Остроконечной стеной в результате любого вида движения (Командные карты, Карты повреждений или толкание), он повреждается (берет Карту повреждения).

После исполнения Карты повреждения вы должны продолжить исполнение вашей Командной строки.

### STACK / СТЕК

Если в слоте Командной строки лежит более одной Командной карты, то это стек.

Стек может содержать до 3 Командных карт при условии, что все они одного цвета / стихии. Увеличение размера стека усиливает эффект Командной карты. На каждой Командной карте указаны ее эффекты для различных уровней Силы (стек из 1, 2, 3 карт). Когда карта помещена в стек, вы не можете выбрать меньший уровень силы.



Если четвертая Командная карта той же стихии играет в стек, самая нижняя Командная карта сбрасывается. Стек по-прежнему содержит 3 карты, и Сила равна 3, но верхняя карта становится новой активной картой.

Командная карта другой стихии может быть сыграна в имеющийся стек, но тогда весь старый стек должен быть сброшен, так что на его месте остается только одна новая Командная карта.

## STOMP / ЗАТАПТЫВАНИЕ

Когда Мех перемещается на клетку с Миньоном, Миньон затаптывается и удаляется с игрового поля. Засчитайте его как убитого Миньона на Треке шестеренок!

## TEAM GEARS / КОМАНДНЫЕ ШЕСТЕРЕНКИ

По мере того как Миньоны погибают, они добавляются на трек Убитых Миньонов на Треке шестеренок. Каждый пятый убитый Миньон приносит всей команде Командную шестеренку. Карты схем неактивны и лежат лицом вниз до тех пор, пока количество Командных шестеренок не достигнет числа, указанного на обратной стороне карты.



### Activation / Активация

Как только количество Командных шестеренок достигает числа на обратной стороне Карты схемы, она активируется. Переверните Карту схемы лицом вверх, чтобы показать, что она активна. Теперь вы можете исполнить свою способность в соответствии с указаниями. Активация и исполнение карт схем не уменьшает количество Командных шестеренок.



### Hack Schematics / Хакерские схемы

Хакерские схемы мощные, но применимы лишь однократно. Сбросьте их сразу, как примените.



### Boost Schematics / Схемы бустеров

Схемы бустеров имеют длительные эффекты, которые часто помогают остальной команде. Держите их рядом с вашей Командной строкой и не забывайте использовать!



### Slot Schematics / Схемы слотов

Схемы слотов встраиваются прямо в вашу Командную строку и исполняются в каждый ход.

## TOW / ТАЩИТЬ

Мехи игроков могут тащить и толкать Мехов других игроков и Бомбу. Как и в случае толкания, Мех должен быть соседним к другому Меху или Бомбе, чтобы тащить их. Однако, чтобы перетащить Меху или Бомбу на 1 клетку, нужна карта Движения на 2 клетки. Применение подряд двух карт Движения на 1 клетку не сработает! Вам нужна либо Командная карта «Скорость» (Speed), либо Командная карта Движения с Силой 2 или выше.



Синий Мех  
хочет тащить  
красного Меху

Карта  
«Скорость»

Оба Меху  
перемещаются  
только на 1 клетку

Объект, которого тащат, перемещается на клетку, только что оставленную Мехом, который его тащит, и не меняет свою ориентацию.



## TRISTANA / ТРИСТАНА

Тристана, Йордлский канонир – всегда на переднем крае, не ведающий страха боец с золотым сердцем.

## YORDLES / ЙОРДЛЫ

Йордлы – это эксцентричный и горячий народец. Некоторые из них любят изобретать хитроумные устройства, некоторые – летать по воздуху, а кое-кто просто любит смотреть, как взрываются вещи. Будь то Рамбл или кто-то из четырех йордлов-игроков (Корки, Хеймердингер, Тристана и Зиггс), все они должны будут действовать сообща одной командой, умело управляя своими специально созданными Мехами, чтобы одержать победу над ордами Миньонов!

## ZHONYA'S MINUTEGLASS / МИНУТНЫЕ ЧАСЫ ЖОНИ

Каждый новый раунд начинается с выбора новых Командных карт. Как только карты сданы на стол лицом вверх, первый игрок переворачивает Минутные песочные часы Жони и выбирает себе Командную карту.



Затем все остальные игроки по очереди берут себе Командные карты до тех пор, пока не будут взяты в общей сложности 4 карты, либо весь песок не перетечет вниз. Если весь песок перетек до того, как были выбраны 4 карты, оставшиеся взятые карты должны быть произведены из колоды случайным образом.

Минутные часы Жони используются во время каждой фазы выбора карт. Не забывайте менять первого игрока каждый раунд и также передавать Минутные часы Жони! Как ни странно, но Минутные часы Жони содержат песка только на 40 секунд, просто «40-секундные часы Жони» как-то не звучит.



## ZIGGS / ЗИГГС

Зиггс, Эксперт по хексчатке, любит бомбы бесхитростно, бесстрашно и безрассудно.



MADE BY:



Designed by Riot Games™ and Stone Librande.