ГРА

ЛЕАНДРА ПРУСТА

ПРАВИЛА ГРИ

ВЕРСІЯ 1.0 – КВІТЕНЬ 2022

ЗМІСТ

Сторінка 3	Підготовка
Сторінка 4	Формати гри
Сторінка 5	Картки
Сторінка 6	Дуельний режим
Сторінка 7	Соло-режим
Сторінка 9	Модуль “Чемпіони”
Сторінка 10	Спеціальні здібності
Сторінка 12	Історія гри

САМОСТІЙНІ ДОПОВНЕННЯ

Що таке набір “Посвята”?
Це колода з 38 карток, яка швидко познайомить гравців із грою. Вона рекомендована, щоб почати грати.

Що таке самостійні доповнення?
Це колоди по 36 карток, кожна з яких надасть вам цілісне уявлення про гру та новий досвід. Кожне самостійне доповнення можна використовувати окремо, але всі доповнення можна поєднувати між собою, щоб додати ігровому процесу глибини та збільшити реіграбельність.

Наразі видано 7 таких доповнень: **Посвята, Віроломство, Занурення, Вторгнення, Адаптація, Невловимість і Опір.**

ОДНЕ ДОПОВНЕННЯ
– ЦЕ ЧУДОВО,

АЛЕ БАГАТО ДОПОВНЕНЬ
– НАБАГАТО КРАЩЕ!

ВСТУП

Ви вцілілий лорд-чаклун з архіпелагу Еррет. Це місце, де величезні мости поєднують між собою безліч островів. Колись мости були запорукою величі та добробуту архіпелагу. Завдяки ним торгівля між островами процвітала. Товари пливли мостами і дарували кожному мешканцеві життя, сповнене затишку. Але сьогодні через перенаселення, вичерпність природних ресурсів та сліпу жадобу лордів-чаклунів Еррет страждає від природних катаклізмів. Щодня низькі та найбільш вразливі острови потерпають від землетрусів та цунамі. Тому лорди-чаклуни б’ються за владу над високими та найбільш безпечними островами архіпелагу. Щоб вижити у цих ворожих краях, вам доведеться перетинати мости та битися з іншими лордами-чаклунами за їхні землі, викликаючи химерних істот і використовуючи потужні закляття!

МЕТА ГРИ

Створіть колоду з 8 карток істот або заклять та розпочніть свою битву з іншими лордами-чаклунами, щоб знищити їхні форти! Для цього спробуйте зменшити очки здоров'я (ОЗ) ваших суперників до 0. Загальний рівень здоров'я визначається 8 картками у руці, які ви отримуєте на початку гри, і позицією картки твердині у руці. Ви завжди можете побачити розташування та орієнтацію картки твердині суперника і визначити, скільки ОЗ у нього залишилося.

ПІДГОТОВКА

Перед тим, як розпочати гру, учасники визначають ігровий режим і формат або ж спосіб збирання колоди:

1. **Оберіть ігровий режим залежно від кількості гравців:**
   - 1 гравець — соло;
   - 2 гравці — дуель.

Режими гри для 3 або 4 гравців буде створено найближчим часом.

2. **Оберіть формат**: тренування (колоди зібрано заздалегідь), змагання (колоди збирають методом драфту) чи битва (колоди збирають із запасу карток) і створіть колоду у відповідний спосіб.

Виняток: ви не можете обрати формат "битва" для соло-режиму.

КОРОЛІВСТВО ГРАВЦЯ А

КОРОЛІВСТВО ГРАВЦЯ Б

Потім виконайте такі кроки:

1. Покладіть 2 картки мостів до ігрової зони.
2. Кожен гравець отримує 1 картку твердині.
3. Кожен гравець перемішує картки у своїй колоді та бере їх у руку.
4. Кожен гравець розташовує у руці свою картку твердині крайньою зліва стороною "Бастіон" догори.
5. Киньте монетку, щоб визначити першого гравця.

Ігрова зона складається з двох ліній, кожна з яких простягається по обидва боки кожної з карток "Міст". Кількість карток, які можна покласти у лінію, необмежена.
Королівство гравця А розташовується ліворуч від карток мостів, королівство гравця Б — праворуч. Тому бажано, щоб гравці сиділи з відповідних боків.

Золоте правило: у спірних випадках текст спеціальних здібностей переважає над правилами.

КОЛОДА ГРАВЦЯ А

КОЛОДА ГРАВЦЯ Б

ФОРМАТИ

Тренування (початковий рівень)

Вам потрібна лише одна копія стартового набору "Посвята". Цей формат рекомендовано для ваших перших ігор. Кожен гравець обирає 1 з 4 заздалегідь зібраних колод, які показано праворуч.

Якщо ви граєте в **соло-режимі**, картки з інших 3 колод формують колоду штучного інтелекту (стор. 7).

Змагання (середній рівень)

Вам знадобиться копія стартового набору "Посвята" та принаймні одне самостійне доповнення. Такий формат рекомендовано тим, хто вже спробував кожну зі заздалегідь зібраних колод. Гравці обирають картки зі спільної колоди, щоб створити свою руку з 8 унікальних карток (а потім додати твердиню):

1. Створіть колоду карток, перемішавши усі картки.
2. Гравці обирають картки у такий спосіб:
   a. Відкрийте 4 верхні картки колоди.
   b. Гравець А обирає 1 з 4 доступних карток.
   c. Гравець Б обирає 2 з 3 карток, які залишилися.
   d. Гравець А забирає останню картку.

Повторіть це, але тепер першим обирає гравець Б. Повторюйте, міняючи гравців, допоки у кожного не буде 8 карток.

Битва (експертний рівень)

Кожному гравцю бажано мати копію стартового набору "Посвята". Щоб спростити процес збирання колоди, ми рекомендуємо вам мати всі самостійні доповнення. Цей формат розраховано на експертів, які досконало володіють механіками гри та вміють використовувати комбінації спеціальних здібностей.

Перед тим, як розпочати гру, кожен гравець збирає свою колоду, обираючи 8 карток з усіх карток, які в нього є.

Уточнення: використання дублікатів карток заборонене для усіх форматів. Кожна колода має складатися з 8 різних карток.

Картки

На кожній картці істоти або закляття у верхньому лівому кутку вказано її вартість у мані.

Картки істот

Очки здоров'я (ОЗ) істот вказано на позначці щита, а значення атаки (ЗА) — на позначці сокири. Істоти входять у гру та залишаються у грі, поки їх не буде знищено.

Картки заклять

Закляття може розігрувати активний гравець у будь-який момент під час фази 2 — виклик. Закляття може бути спрямоване на будь-яку істоту (включно із власними істотами гравця), але ніколи не може бути спрямоване на твердиню ворога. Розігруючи закляття, гравець відразу застосовує його ефект. Після цього картка повертається в руку її власника крайньою праворуч.

Картка твердині

Кожна картка твердині має дві сторони — "Бастіон" і "Форт". Якщо у тексті картки йдеться про твердиню, це стосується цієї картки незалежно від того, якою стороною догори вона перебуває у руці власника.

Картка твердині відображає ОЗ її власника залежно від розташування в руці. Знищені картки повертаються в руку, зсуваючи картку твердині ліворуч, внаслідок чого збільшується загальна кількість ОЗ гравця і мани. Завдяки цій механіці компенсується втрата гравцем істоти та балансуються сили учасників протягом гри. Що більше істот ви маєте в грі, то менше карток ви маєте в руці, й більше ризик того, що ваша твердиня досягне крайньої позиції праворуч.

Заувага: гравець, який має в руці лише картку твердині, програє.

Заувага: картки гри "Битва колод" сумісні з протекторами 56x87 мм.

Спеціальні здібності

Позначки, наведені нижче, зображають спеціальні здібності деяких істот або карток заклять. Кожна спеціальна здібність картки, яка перебуває в грі, діє постійно і спрацьовує автоматично. Якщо ви можете застосувати здібність, ви мусите це зробити. Істота не може мати більш ніж одну здібність певного типу.

Заувага: якщо кілька істот мають застосувати ефекти спеціальних здібностей, застосовуйте їх у визначеному порядку: спочатку істоти з верхньої лінії, від найбільш віддаленої від картки «Міст» до найближчої, потім істоти з нижньої лінії, від найбільш віддаленої від картки «Міст» до найближчої.

ДУЕЛЬНИЙ РЕЖИМ

Учасники ходитимуть по черзі, починаючи з першого гравця. Гравець, який має ходити, є активним гравцем.
Хід гравця складається з трьох фаз:

Фаза 1 — відновлення мани

Активний гравець отримує стільки мани, скільки карток у нього в руці (включно із карткою твердині).

Виняток: перший гравець на початку свого першого ходу отримує лише 6 мани (замість 9).

Під час свого ходу активний гравець може використовувати ману у фазах 2 і 3, щоб розігрувати картки зі своєї руки. Невикористана мана в кінці ходу втрачається.

Фаза 2 — виклик

Активний гравець може використати свою ману, щоб розіграти картки істот і заклять зі своєї руки, або не розігрувати жодної картки. Під час цієї фази гравцю доступні для розіграшу лише 4 ліві картки його руки (не враховуючи картку твердині), якщо він може сплатити їхню вартість у мані.

Заувага: коли гравець розігрує картку зі своєї руки, нова картка в його руці стає доступною і може бути розіграна цього ж ходу, якщо у гравця вистачає мани.

Заувага: залежно від кількості карток у руці можна розігрувати те саме закляття багато разів поспіль.

Гравець не може витратити більше мани, ніж він має у цій фазі. Коли гравець розігрує істоту, він завжди викладає її горілиць у ігрову зону власного королівства. Він обирає, на яку лінію її покласти, та розміщує позаду всіх істот, які вже є в цій лінії. Істота залишається в грі, поки її не буде знищено.

Фаза 3 — напад

У цій фазі атакуватимуть усі істоти, які перебувають під контролем активного гравця, за винятком тих, які було розіграно в цей хід. Першими активуйте істот з верхньої лінії, починаючи з тих, які перебувають якнайдалі від картки "Міст", і закінчуючи тими, що перебувають найближче до неї. Потім у такий самий спосіб застосуйте ефекти істот нижньої лінії. Істота завдає ворогу, який перебуває найближче до мосту на своїй лінії, кількість ушкоджень, що відповідає силі її атаки. Якщо істота не може атакувати жодного ворога, вона завдає ушкодження безпосередньо ворожій твердині.

Атака, спрямована на істоту

Коли істота отримує принаймні таку кількість ушкоджень, яка дорівнює кількості її ОЗ, її знищено. Надлишок ушкоджень не застосовується, а її картка повертається в руку власника крайньою праворуч. Якщо необхідно, власник негайно зсуває всіх своїх істот на цій лінії до мосту, заповнюючи місце, що звільнилося.

Істота, яку не було знищено, відновлює всі свої ОЗ в кінці ходу. Атакована істота не завдає удару у відповідь.

Зауважа: якщо кілька істот було знищено одночасно, картки повертаються в руку власника в такому порядку: спершу істоти з верхньої лінії, починаючи з тих, які перебувають якнайдалі від картки "Міст", і закінчуючи тими, що перебувають найближче до неї. Потім у такий самий спосіб поверніть у руку істот нижньої лінії.

Зауважа: оскільки надлишок ушкоджень не застосовується, істота з незначною кількістю ОЗ може прийняти на себе атаку з високим значенням.

Атака, спрямована на твердиню

Коли картка твердині отримує ушкодження, зсуньте її у руці праворуч на кількість позицій, яка дорівнює кількості отриманих ушкоджень.

Якщо "Бастіон" досягає крайньої позиції праворуч у руці, він знищується: поверніть картку твердині "Фортом" догори і "Бастіоном" вниз та покладіть картку твердині у руку крайньою ліворуч. Надлишок ушкоджень, які було завдано "Бастіону", не застосовується до "Форту".

Якщо "Форт" стає правою крайньою карткою у руці, гравець відразу програє. Щойно активний гравець завершує фазу 3, його хід закінчується, і його суперник стає активним гравцем.

Кінець гри

Гра закінчується щойно "Форт" гравця досягає крайньої позиції праворуч у руці. Його суперник стає переможцем.

СОЛО-РЕЖИМ

Завдяки соло-режиму ви можете грати у гру "Битва колод" наодинці у швидкому чи налаштовуваному варіанті. Правила базової гри діють як зазвичай. Якщо правило соло-режиму суперечить основним правилам, то правило соло-режиму переважає над основними правилами (скорочення ШІ позначає штучний інтелект, з яким ви гратимете у соло-режимі).

СОЛО-РЕЖИМ – ШВИДКИЙ ВАРІАНТ

Підготовка формату "тренування":

Оберіть 1 з 4 заздалегідь зібраних колод, які показано на сторінці 4. Картки інших трьох колод формують колоду ШІ.

Підготовка формату "змагання":

1. Візьміть 1 картку твердині.
2. Викладіть 2 картки мостів.
3. Сформуйте колоду, перемішавши 32 картки.
4. Оберіть картки в такому порядку:
   a. Відкрийте 4 верхні картки колоди.
   b. Оберіть 1 з 4 відкритих карток, віддайте інші 3 картки ШІ.
   c. Якщо у вас в руці не 8 карток, поверніться до кроку a.
5. Перемішайте картки у своїй колоді, візьміть їх у руку.
6. Розташуйте картку твердині в руці крайньою ліворуч стороною "Бастіон" догори.
7. Перемішайте 24 картки ШІ та покладіть їх долілиць у стос, сформувавши колоду ШІ.
8. Покладіть 1 картку твердині стороною "Бастіон" під низ колоди ШІ.
9. Ви ходитимете першими.

Ігровий процес

Ваш хід складається з тих самих фаз, які описано в дуельному режимі.

Нагадування: у свій перший хід ви отримуєте лише 6 мани.

Хід ШІ складається з таких фаз:

Фаза 1 — відновлення мани

У швидкому варіанті ШІ отримує фіксовану кількість мани — 6, та додатково +1 мани за кожну вашу істоту в грі.

Фаза 2 — виклик

Відкрийте верхню картку колоди ШІ та покладіть її у верхню лінію його королівства позаду всіх істот, які вже є в цій лінії. Якщо загальна кількість мани на картках істот, яких викликав ШІ в цей хід, є меншою за доступну ману ШІ, відкрийте верхню картку колоди ШІ та покладіть її у нижню лінію його королівства позаду всіх істот, які вже є в цій лінії. Продовжуйте викладати картки істот почергово у верхню та нижню лінії, поки загальна кількість мани на картках істот, яких було викликано в цей хід, не дорівнюватиме доступній кількості мани ШІ або перевищуватиме її. Якщо ШІ відкрив картку закляття, то її ефект спрямовується на вашу істоту, яка перебуває найближче до мосту в тій самій лінії. Якщо такої істоти немає, ШІ не витрачає ману, ефект картки закляття не застосовується, а картку кладуть до стосу скидання ШІ.

Стос скидання ШІ розташовують поруч із його колодою, він складається зі знищених істот і використаних заклять.

Фаза 3 — напад

Коли ШІ зазнає прямого нападу від ваших істот, візьміть з колоди ШІ кількість істот, яка дорівнює кількості завданих ушкоджень, і покладіть горілиць до стосу скидання. Коли колода ШІ закінчиться і буде відкрито його "Бастіон", поверніть картку твердині стороною "Форт" догори і сформуйте нову колоду ШІ, перемішавши картки стосу скидання ШІ долілиць і поклавши їх на "Форт".

Кінець гри та умови перемоги:

Гра закінчується в одному з двох випадків:

- Якщо ваш "Форт" досягає крайньої позиції праворуч у вашій руці, ШІ відразу перемагає.
- Якщо колода ШІ закінчилася, і його "Форт" було відкрито, ви відразу перемагаєте.

СОЛО-РЕЖИМ — НАЛАШТОВУВАНИЙ ВАРІАНТ

Налаштуйте рівень складності ШІ ⚔ та спробуйте дійти до 10 рівня. Ми рекомендуємо вам кілька разів використати швидкий варіант, перш ніж спробувати цей, аби добре засвоїти правила та особливості соло-режиму.

1. Після збирання колоди в форматі "змагання" оберіть рівень складності від 1⚔ (дуже легкий) до 10⚔ (дуже складний).
2. Налаштуйте ШІ. Оберіть різні параметри, використовуючи кількість очок складності, що відповідає обраному рівню складності:
   a. Оберіть змінну кількість мани, яка буде доступна ШІ під час фази відновлення мани:
      - +2 мани за кожну вашу істоту в грі. ⚔⚔
   b. Оберіть фіксовану кількість мани, яка буде доступна ШІ під час фази відновлення мани:
      - 7 ⚔
      - 8 ⚔⚔
      - 9 ⚔⚔⚔
      - 10 ⚔⚔⚔⚔
   c. Зробіть, щоб першим ходив ШІ:
      - 1 ⚔
   d. Посильте спротив ШІ:
      - Кожна окрема атака, спрямована на ШІ, завдає лише 1 ушкодження. ⚔⚔
   e. Оберіть спеціальні здібності, які отримують усі істоти ШІ:

РОЗПИЛЮВАННЯ ⚔

СИЛА ВОДИ ⚔

БЕРСЕРК ⚔

КАТАЛІЗАТОР ⚔

ВІДСТУП ⚔

ІНСТИНКТ ⚔

НАСКРІЗНИЙ УДАР ⚔

ЗАХИСТ ⚔⚔

ЛЮТЬ ⚔⚔

МАСОВЕ УРАЖЕННЯ ⚔

РИВОК ⚔

Модуль "Чемпіони" (сторінка 9): ви можете грати із власноруч створеною карткою чемпіона. У цьому випадку відніміть 2 очки складності від обраного рівня складності.

3. Час грати!

МОДУЛЬ “ЧЕМПІОНИ”

Картки чемпіонів не входять до набору “Посвята” і самостійних доповнень: ці картки ви можете створити лише власноруч, використовуючи онлайн-генератор карток на сайті clashofdecks.com.

“Чемпіони” — це необов'язковий модуль, який додає в гру нові правила. Чемпіон — це істота з особливими характеристиками; тому усі правила, які застосовують до істот, відповідним чином застосовують і до чемпіонів. Якщо правило модулю “Чемпіони” суперечить основним правилам, то правило модулю переважає над основними правилами. Модуль можна використовувати для форматів “змагання” та “битва”, а також для дуельного режиму та налаштовуваного соло-режиму.

Порада: якщо у вас немає можливості роздрукувати картки чемпіонів або отримати такі картки, можете просто використовувати замість них будь-які картки істот, які не входять до вашої колоди, призначивши їм нові характеристики.

Підготовка

Зібравши свою колоду, кожен гравець обирає і відкриває свою картку чемпіона. Кожен гравець обирає одну картку чемпіона на всю гру. Чемпіона не тримають у руці з іншими істотами або закляттями, які належать до колод гравців. Замість цього чемпіона кладуть горілиць на стіл поруч зі своєю ігровою зоною, поза межами королівств гравців.

Як викликати чемпіона?

Чемпіона можна викликати так само як і будь-яку іншу істоту, сплативши відповідну вартість у мані. Чемпіона можна викликати під час фази виклику. Він завжди вважається присутнім серед 4 лівих карток руки його власника. Виклик чемпіона коштує на 1 ману менше за кожну істоту з обох королівств із такою самою вартістю.

Виснаженого чемпіона не можна викликати: спочатку його потрібно підготувати.

Як викликати виснаженого чемпіона?

Коли чемпіона знищено, він не повертається до руки власника. Замість цього картку знову кладуть біля ігрової зони та повертають горизонтально. Таке положення означає, що чемпіон виснажений. Поки чемпіон перебуває у стані виснаження, його не можна викликати. Щойно будь-який гравець або ШІ розіграє картку з такою самою вартістю, поверніть картку чемпіона вертикально. Тепер його можна викликати.

СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

Увага: термін "власник" позначає картку, яка має спеціальні здібності.

ПОЛІТ: якщо власник перебуває у верхній лінії, він не може атакувати істот ворога. Він безпосередньо атакує твердиню ворога, ігноруючи картки істот. Якщо власник у верхній лінії додатково отримує спеціальну здібність "Лють", її ефект не застосовується. Якщо власник додатково отримує спеціальну здібність "Захист", він не може атакувати ворожих істот або твердиню.

СИЛА ВОДИ: поки власник є суміжним до мосту, він завдає подвійні ушкодження. Якщо власник має спеціальну здібність "Ривок", бонус від неї також подвоюється.

АУРА: ця здібність завжди поєднується з іншою. Аура дозволяє надавати здібність іншим істотам. Поки власник у грі, суміжні до нього істоти у тій самій лінії використовують ефект зображеної на ньому спеціальної здібності. Сам власник не використовує цей ефект. Щойно власник переміщується або залишає гру, повертаючись у руку гравця, істоти, які були суміжними до нього, втрачають відповідний ефект.

БЕРСЕРК: щоразу, коли власник атакує та знищує принаймні одну істоту ворога, він атакує ще раз. Спочатку атакує берсерк, і лише потім атакують і застосовують ефекти всі інші істоти. Коли берсерк знищує останню ворожу істоту в своїй лінії, він має атакувати знову, й атакує твердиню (крім випадків, коли він не атакує в той самий хід, коли увійшов у гру завдяки здібності "Лють").

НЕЗНИЩЕННІСТЬ: власник не отримує ушкоджень або ефектів від заклять (але може бути ціллю).

КАТАЛІЗАТОР: якщо власник перебуває у грі під час фази 1, отримайте в цей хід +2 мани. Кількість мани, яку гравець може отримати під час фази 1 "Відновлення мани" необмежена.

ВАРТОВИЙ: власник може атакувати істот ворога, але не може атакувати його твердиню. Ця здібність є штрафом, оскільки її власник є сільнішим за решту карток із тією самою вартістю.

ІНСТИНКТ: після того, як власник, отримавши принаймні 1 ушкодження від істоти, не загинув і було застосовано всі ефекти цієї істоти, власник атакує істоту, яка перебуває найближче до мосту. Якщо такої істоти немає, власник атакує твердиню. Спеціальна здібність "Інстинкт" активується після спеціальної здібності "Відступ".

НАЙМАНЕЦЬ: замість того, щоб повернутися в руку свого гравця, власник цієї здібності повертається в руку ворога крайнім праворуч (або на верх колоди ШІ в соло-режимі). Ця здібність є штрафом, оскільки її власник за своєю суттю є кращим за решту карток із тією самою вартістю.

НАСКРІЗНИЙ УДАР: власник завдає ушкодження не лише атакованій істоті, а й істоті, що перебуває позаду неї у тій самій лінії. Цей ефект застосовується лише до ворожих істот, але не до твердині. Ушкодження від однієї атаки, спрямованої на кількох ворогів, застосовується одночасно.

ЦІНА КРОВІ: якщо ви не маєте достатньо мани, аби сплатити повну вартість власника, витратіть усю ману, яка у вас залишилася. За кожну одиницю мани, якої не вистачило, отримайте 1 ушкодження, перемістивши твердиню у своїй руці на одну позицію праворуч. Ушкодження, отримані у цей спосіб, завдаються почергово по 1 одиниці.

ЗАХИСТ: під час **кожного** ходу "Захист" зменшує ушкодження, отримані власником від першої атаки, до 0. "Захист" поширюється *лише* на істот та закляття, які завдають принаймні 1 ушкодження. Ефекти від таких джерел ушкоджень ("Масове ураження", "Наскрізний удар" тощо) спрацьовують та застосовуються до інших істот у звичний спосіб.

ЛЮТЬ: власник може атакувати ворожих істот у хід, під час якого він увійшов у гру. Цей ефект не дозволяє гравцеві атакувати твердиню ворога у хід, під час якого власник увійшов у гру. Якщо у хід, під час якого власник входить у гру, істоти, яку можна атакувати, немає, цей ефект не застосовується.

РЕГЕНЕРАЦІЯ: щоразу, коли власник завдає ушкоджень, його гравець зсуває картку твердині у своїй руці на одну позицію ліворуч. Якщо ви маєте зсунути ліворуч "Форт", який вже перебуває в крайній лівій позиції, поверніть твердиню стороною "Бастіон" догори і розташуйте її в другій крайній позиції праворуч.

РОЗПИЛЮВАННЯ: коли власник завдає достатню кількість ушкоджень, яка знищує істоту, надлишок ушкоджень застосовується до ворожої твердині. Якщо під час однієї атаки знищено більш ніж одну істоту (тобто з використанням "Масового ураження" або "Наскрізного удару") надлишок ушкоджень застосовується до ворожої твердині одночасно. Власник не може застосувати ефект здібності на істоту з "Захистом", тому що усі ушкодження від атаки зменшуються до 0, і надлишку немає.

МАСОВЕ УРАЖЕННЯ: власник завдає ушкодження не *лише* атакованій істоті, а й істоті, що перебуває в тій самій позиції на сусідній лінії. Цей ефект застосовується *лише* до ворожих істот, але не до твердині. Ушкодження, спрямовані на кількох ворогів, застосовуються одночасно.

РИВОК: щоразу, коли власник атакує, переміщуйте його в найближчу до мосту позицію в тій самій лінії. У цей хід власник завдає +X ушкоджень, де X — кількість істот, яких він оминув. Власник атакує *лише* раз, але його змінене ЗА зберігається тільки до кінця фази 3 "Напад".

СИМБІОНТ: коли власник входить у гру, його можна розмістити над іншою істотою у своєму королівстві. ЗА, ОЗ та спеціальні здібності обох істот об'єднуються, поки вони перебувають у грі. Коли істот знищено, вони повертаються в руку гравця, починаючи з власника. Власник також може увійти в гру як незалежна істота. Власника не можна розміщувати над іншою істотою зі спеціальною здібністю "Симбіонт". "Несамовитість" симбіонта не поєднується зі ЗА інших істот. Ігноруйте вказане ЗА, застосуйте *лише* "Несамовитість".

ВІДСТУП: якщо власник отримав принаймні 1 ушкодження і не був знищений, перемістіть його якнайдалі від мосту в цій лінії. Якщо власника атакувала істота, "Відступ" спрацьовує після атаки істоти і застосування всіх її ефектів. "Відступ" спрацьовує перед спеціальною здібністю "Інстинкт".

НЕСАМОВИТІСТЬ: ЗА власника завдає ворожій істоті або твердині X ушкоджень, де X — на 1 меньше ОЗ цілі. Якщо власник атакує більше ніж одну ціль (тобто з використанням "Масового ураження" або "Наскрізного удару"), ефекти застосовуються до кожної цілі. Ця спеціальна здібність радше послаблює ціль, а не знищує її. Якщо ця спеціальна здібність поєднується з "Ривком" або "Силою води", власник може знищити ціль за одну атаку. Якщо власник атакує ворожу твердиню, вона зсувається в другу крайню позицію праворуч у руці ворога, не змінюючи сторону (тобто картка залишається догори стороною "Бастіон").

ДИВОВИЖНА ІСТОРІЯ

Вперше гру "Битва колод" було видано у Франції в 2020 році. Тоді вона мала незвичайний вигляд: це була карткова гра, картки якої потрібно було власноруч вирізати з картонної листівки. Кожного місяця з'являлося нове самостійне доповнення. Наприкінці 2020 року ми вирішили змінити модель продажу. "Битва колод" померла…

Хай живе "Битва колод"! У травні 2021 року ми запустили на Kickstarter нашу першу кампанію, метою якої стала зміна старого формату гри на новий з більшою кількістю компонентів, схвалених загалом. Гравці хотіли "справжні", більші та якісніші картки і коробку для зберігання. Нашою головною метою було те, щоб гра "Битва колод" стала доступна кожному! Отже, ми запустили кампанію на Kickstarter з умовою, що всі спонсори отримують гру безкоштовно. Кампанію підтримало 20 000 спонсорів. Ця унікальна кампанія, по суті, дозволила нам надрукувати та реалізувати більш ніж 36 000 копій стартового набору "Битва колод".

Завдячуючи міцній підтримці десятитисячної спільноти гравців, наприкінці 2021 ми повернулися на Kickstarter. Станом на сьогодні ігри серії "Битва колод" продаються у магазинах України завдяки Games7Days та у решті світу — завдяки Lucky Duck Games.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

ЛЕАНДР ПРУСТ
ГЕЙМДИЗАЙН І ВИДАВНИЦТВО

АДЕЛІН ДЕЛЕ
ВИДАВНИЦТВО І ЛОГІСТИКА

КЛЕМЕНТ ПРУСТ
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

GR EDITION

Видавець: Grammes Edition
Світовий дистрибьютор: Lucky Duck Games
Коректори: Зігфрід Вюрст, Рафаель Р., Естель Верне
Перекладач: Альбін Шеврель

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Антон Мінаков
Верстальник: Влад Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

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

www.games7days.com

www.clashofdecks.com