

ПРАВИЛА БИТВИ



ЩО ЦЕ ЗА ГРА?

«Tag Team» — це колодобудівний автобатлер...
з усілякими викрутасами.

Що таке автобатлер?

Автобатлер починається з фази приготувань, протягом якої гравці мають чимало можливостей для вибору. За нею слідує фаза битви, у якій гравці вже нічого не можуть змінити — вони лише спостерігають за перебігом подій!

Що таке колодобудування?

Колодобудування дає змогу протягом гри додавати карти у вашу особисту колоду, посилюючи її та роблячи ефективнішою в боротьбі з вашим суперником.

Що ж тут незвичайного?

У «Tag Team» ви ніколи не тасуєте свою колоду. Ви стратегічно додаєте у неї нові карти, не змінюючи порядок уже наявних у колоді карт.

ОГЛЯД ГРИ

У «Tag Team» гравці влаштовують битви один проти одного, протягом кількох раундів комбінуючи унікальні колоди 2 бійців.

Ви починаєте з бойової колоди, яка містить лише 2 карти (по одній кожного вашого бійця).

• **Час битися!** Одночасно розкривайте по 1 карті й виконуйте зазначені на них інструкції. Коли ви розіграєте 2 ваші карти, раунд завершується.

• **Час готуватися!** Візьміть 3 карти з вашої колоди приготувань (утвореної з колод 2 ваших бійців) і додайте одну з них у вашу бойову колоду, не змінюючи порядок наявних там карт. Невдовзі ви дізнаєтеся, чи буде ваша нова атака успішною... Чи суперник зможе її заблокувати?

• Починається новий раунд і нова битва, але цього разу раунд триватиме, поки не будуть розіграні 3 карти. Бийтеся й готуйтеся, доки щось не зазнає поразки!

МЕТА

Виграти битву: здолати одного чи кількох ворожих бійців, зменшивши їм кількість очок здоров'я до повного нокауту!



ВМІСТ ГРИ



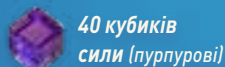
120 бойових карт
(по 10 на бійця)



12 карт драфту



12 планшетів бійців



40 кубиків
сили (пурпурові)



6 маркерів
здоров'я (зелені)



4 особливі
маркери (жовті)



1 жетон
шерифа



1 жетон
присутності
Голема



1 жетон
зміїв



2 жетони
концентрації



5 жетонів
«У вогні!»



11 жетонів
інтриг



1 довідник бійців

ВИБЕРІТЬ БІЙЦІВ

ВАЖЛИВО! Якщо це ваша перша гра в «Tag Team», пропустіть цю сторінку та відразу перейдіть до приготувань на с. 4. Наведена тут інформація не знадобиться у вашій першій битві.

ПРИГОТУВАННЯ КОМАНДИ

Велична битва починається з величної команди.

Перед кожною битвою обидва гравці збирають свою *бойову команду* за допомогою карт драфту.

Перетасуйте карти драфту й роздайте кожному гравцю долілиць половину з них. Потім сформуєте команду одним із 2 зазначених далі способів.



СТАНДАРТНИЙ ДРАФТ

1 Кожен гравець проглядає отримані карти драфту й вибирає 1 карту бійця, яким хоче зіграти. Вибрані карти гравці одночасно викладають горілиць перед собою.

2 Решту карт гравці передають один одному, після чого кожен гравець вибирає другого бійця з отриманих карт. Нові вибрані карти бійців гравці також одночасно викладають горілиць поруч із картою першого бійця.

Після цього гравці розміщують перед собою планшети вибраних бійців. Це їхні *бойові команди*!

Поверніть позostalі карти драфту та планшети бійців у коробку. У цій партії вони не знадобляться.

ЗМАГАЛЬНИЙ ДРАФТ

Виконуйте кроки стандартного драфту, але після вибору першої карти скиньте ще одну долілиць, після чого передайте решту іншому гравцю. Скинуті карти недоступні для вибору в цій партії.



Зрештою, ви можете знехтувати обома наведеними способами й просто вибрати бажаних бійців!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Цей розділ описує приготування до будь-якої партії в «Tag Team», а також особливості вашої першої гри. У вашій першій грі ми пропонуємо зіграти такими двома командами: **Жанна та Чжен Ші** проти **Бодвара та Вон Фейгуна**.

1 РОЗМІЩЕННЯ

Гравці сідають за столом один навпроти одного (якщо є така можливість).

2 ПЛАНШЕТИ БІЙЦІВ

Якщо це не перша ваша гра, візьміть планшети бійців, яких ви вибрали під час фази «Приготування команди» і покладіть їх перед собою на стіл. Інший гравець теж кладе перед собою планшети бійців, яких він вибрав. Якщо ви приготували команди шляхом драфту, можете саме зараз повернути позostalі карти й планшети в коробку.

ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Один гравець бере планшети Жанни та Чжен Ші, а інший — планшети Бодвара та Вон Фейгуна.

УВАГА. Планшет *Бодвара* — двосторонній. Переконайтесь, що ви поклали його стороною з *Бодваром*, а не *Ведмедем-Берсерком*.

3 ЗДОРОВ'Я

Візьміть по 2 маркери здоров'я і розмістіть їх на початкових поділках **А** треків здоров'я ваших бійців **Б**.



4 СИЛА

Візьміть кубики сили в кількості, що дорівнює початковій силі бійців **В**, і розмістіть їх у джерелі сили бійців над їхніми планшетами **Г**.



ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Ви розміщуєте 1 кубик сили для Жанни та 2 для Чжен Ші. Інший гравець розміщує 2 кубики сили для Вон Фейгуна та 3 для Бодвара.

5 ОСОБЛИВІ МАРКЕРИ ТА ЖЕТОНИ



Прочитайте розділи приготувань для кожного з ваших бійців у «Довіднику бійців». Там указані особливі маркери або треки для бійців та особливості приготувань.

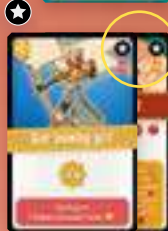
ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Розмістіть особливий маркер на поділці **Д** планшета Жанни, а інший — на поділці **Е** планшета Чжен Ші. Інший гравець розміщує особливий маркер на поділці **Ж** планшета Бодвара, а також кладе 2 жетони концентрації біля планшета Вон Фейгуна **И**.

6 КОЛОДИ БІЙЦІВ

Кожен борець має власну колоду з 10 карт, яка позначена символом цього бійця **К**.



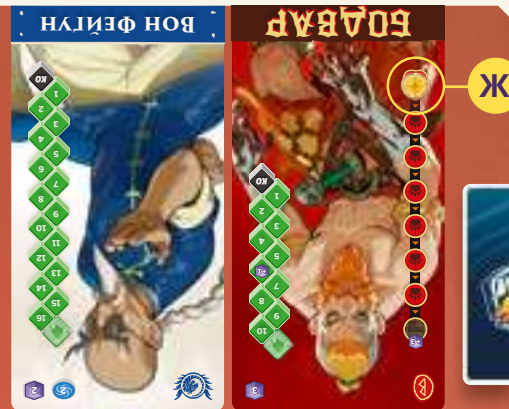
Вилучіть початкові карти **★** кожного вашого бійця (з чорною рамкою і **★**) у верхньому правому куті з обох колод ваших бійців і відкладіть їх убік. Інший гравець робить те саме для своїх бійців.



ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Початкова карта Жанни — «Бог понад усе», а Чжен Ші — «Жах морів». Початкова карта Бодвара — «Оскаженіти», а Вон Фейгуна — «...то важче падіння».

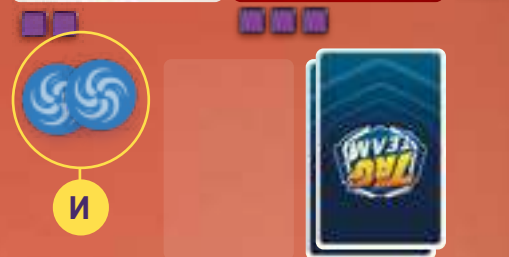
7 БОЙОВА КОЛОДА

Подивіться на 2 свої початкові карти **★** і визначте, у якому порядку ви хочете їх розіграти. Покладіть утворену з цих 2 карт колоду долілиць над планшетом вашого бійця, не забуваючи, що зверху повинна бути карта, яку ви плануєте розіграти першою. Це ваша бойова колода **М**.



8 КОЛОДА ПРИГОТУВАНЬ

Після цього перетасуйте разом 2 ваші позostalі колоди з 9 карт бійців у кожній, щоб утворити одну колоду з 18 карт — колоду приготувань **Л**. Розмістіть її долілиць поруч із планшетами ваших бійців.



9 ОЗНАЙОМТЕСЯ ЗІ СВОЇМИ БІЙЦЯМИ

Приділіть трохи часу, щоб прочитати розділ ігрової для ваших бійців у «Довіднику бійців». Не читайте зараз розділи частин запитань — вони знадобляться лише тоді, якщо вам будуть незрозумілі особливі ситуації, які можуть виникнути під час битви.



Тепер ви готові розпочати битву!



СТРУКТУРА БОЙОВОЇ КАРТИ



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається із серії раундів. Кожен раунд складається з двох кроків:

КРОК «Б'ЄМОСЯ!»

Ці два кроки виконують по чергово раунд за раундом, доки одного з бійців не здолають, зменшивши його очки здоров'я (ОЗ) до поділки «КО».

КРОК «ГОТУЙМОСЯ!»

КРОК «Б'ЄМОСЯ!»

РОЗІГРАШ БОЙОВИХ КАРТ

Вийдіть на ринг і покажіть, на що здатні!

Крок «Б'ємося!» — битва вашої команди проти команди суперника. Цей крок поділяється на ходи.

ПОРЯДОК АКТИВАЦІЇ. Усі дії вважають одночасними. Це ж битва! Є певні ситуації, для яких важливо знати порядок активації, але вони зазначені або далі в цих правилах, або на самих картах дій.

ХОДИ

Хід складається з одночасного розкриття обома гравцями верхніх карт їхніх бойових колод і виконання вказаних на них дій (також одночасно).

Усі дії зазначені безпосередньо на картах — просто прочитайте карту й дізнаєтеся, що робити!

Найпоширеніші дії:

Атакувати
Зменште значення очок здоров'я (ОЗ) вашого суперника на кількість наявних у вас кубиків сили.

Блокувати
Скасуйте всі атаки, виконані вашим суперником або його напарником.

Посилення
Додайте кубик сили у ваше джерело сили.

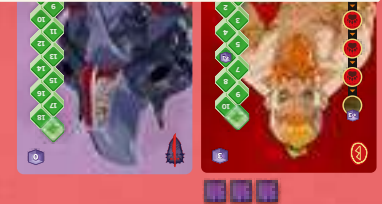
Лікування
Отримайте зазначену кількість ОЗ.

Детальніше ці та інші дії описані на с. 12–14.

УВАГА! Так, протягом першого раунду ваша бойова колода містить лише 2 карти. Не хвилюйтеся, гра швидко набере обертів!

НЕ ЗАБУВАЙТЕ! ХОДИ ТА РАУНДИ:

- Хід відбувається щоразу, коли гравці розкривають нові карти.
- Раунд починається, коли гравці розігрують перші карти своїх бойових колод, і завершується наприкінці кроку «Готуймося!».



Гравці продовжують виконувати ходи, викладаючи нові карти горілиць на зіграні раніше, доки не відбудеться щось одне:

- Бойові колоди вичерпано.

АБО

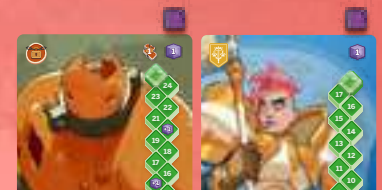
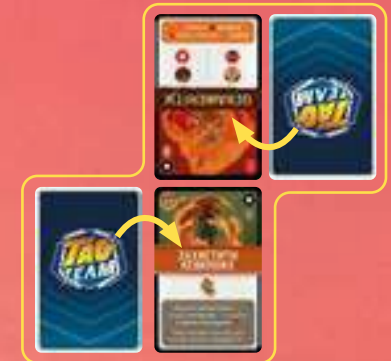
- Один із суперників був нокаутований (його маркер здоров'я досяг поділки «КО» на треку здоров'я).

Якщо в бойовій колоді не лишилося карт, крок «Б'ємося!» завершено.

НЕ ТАСУЙТЕ ВАШУ БОЙОВУ КОЛОДУ.

Ви повинні перейти до кроку «Готуймося!», щоб посилити свою колоду.

Якщо ви здолали одного із суперників, гра негайно завершується (див. «Завершення гри», с. 9)!



КРОК «ГОТУЙМОСЯ!»

Протягом кроку «Готуймося!» ви додаватимете карти з вашої колоди приготувань (яку ви поклали поруч із планшетами ваших бійців під час приготувань до гри) у вашу бойову колоду для її посилення та ефективнішої протидії картам вашого суперника.

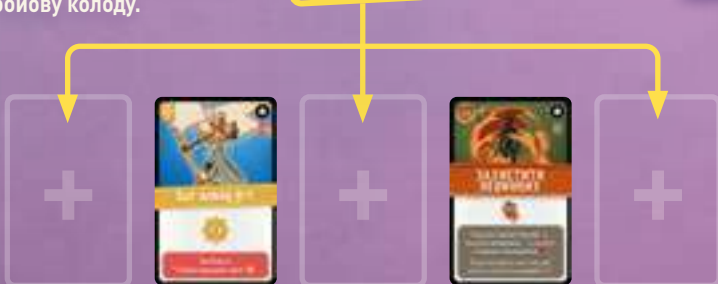
1 ВІЗЬМІТЬ КАРТИ

- Візьміть верхні 3 карти з вашої колоди приготувань.



2 ДОДАЙТЕ КАРТУ

- Виберіть одну з трьох узятих карт.
- НЕ ПОКАЗУЮЧИ СУПЕРНИКУ, додайте її у вашу бойову колоду.



ВАЖЛИВО!

НЕ ЗМІНЮЙТЕ порядок інших карт у вашій бойовій колоді. Ви можете покласти нову карту зверху, знизу або між двома наявними картами вашої бойової колоди.

3 СКИНЬТЕ КАРТИ

- Скиньте дві інші карти, поклавши їх під низ вашої колоди приготувань у будь-якому порядку.



На цьому раунд завершується. Розмістіть свою бойову колоду перед своїми бійцями й почніть новий раунд з кроку «Б'ємося!».

Карти негайного бонусу

Під назвою деяких карт є поле із символом ⚠. Це певний бонус (зазначений на карті), який ви отримуете, коли додаєте цю карту у свою бойову колоду. Додаючи таку карту у свою колоду, ви повинні повідомити іншому гравцю про отриманий вами бонус і застосувати його. Виконуйте це після того, як ви із суперником додали карти у свої колоди. Ви не повинні повідомляти іншому гравцеві назву доданої карти та її розташування у вашій бойовій колоді.



Куди додавати нову карту?

Порядок карт у вашій бойовій колоді не змінюватиметься, тому вам варто подумати, як розмістити нову карту, щоб вона або ефективно протидіяла атакам вашого суперника, або дала змогу скористатися шпаринами в його захисті й завдала йому найбільшої шкоди.

Бракує карт у колоді приготувань

Якщо ви не можете взяти 3 карти з вашої колоди приготувань, гра завершується. Див. «Вичерпання колоди приготувань» далі.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ



Битва може завершитися в одній із 3 ситуацій:

КО

НОКАУТ!

Якщо один із бійців був нокаutowаний внаслідок зменшення його ОЗ до поділки «КО» наприкінці ходу. У такому разі гра завершується, і власник цього бійця програє. Якщо маркер здоров'я досягає поділки «КО», цього бійця більше не можна лікувати.

ВИЧЕРПАННЯ КОЛОДИ ПРИГОТУВАНЬ

У рідкісних ситуаціях, коли гравець не може взяти 3 карти зі своєї колоди приготувань, битва закінчується нічиєю. Ваші бійці виснажені... Перегляньте свою стратегію і спробуйте ще раз!

КО

КО

ОДНОЧАСНИЙ НОКАУТ!

Якщо щонайменше 2 бійці в протилежних командах були нокаutowані в один хід, битва закінчується нічиєю! Можливо, потрібна ще одна битва...

Обережно! Деякі бійці мають ефекти, завдяки яким нокаут не обов'язково означає кінець гри!

Переконайтеся, що ви ознайомилися з усіма 4 бійцями і не зіткнетеся з неприємними сюрпризами...

Дії!

Усі дії на бойових картах обов'язкові. Ви не можете ігнорувати жодну з указаних на картах дій, навіть якщо не здобуєте від неї переваги або (ще гірше) вона вам шкодить!



АТАКУВАТИ

Коли ви атакуєте, активний боєць іншого гравця втрачає ОЗ у кількості, рівній значенню сили вашого бійця на початку ходу (див. «Сила», с. 11) і переміщує свій маркер здоров'я вниз по треку здоров'я на відповідну кількість поділок.

УВАГА. Якщо ціллю атаки не є активний боєць суперника, це буде зазначено на карті.

ПРИКЛАД. Активний боєць Алли — *Голем*, адже вона розіграла карту «Глиняний кулак». Активний боєць Олени, її суперниці — *Мордред*, адже вона розіграла карту «Темна сила». На карті *Голема* — атака. Сила *Голема* становить 3, тому Олена переміщує маркер здоров'я *Мордреда* на 3 поділки вниз по треку здоров'я і виконує дію на карті цього бійця (див. «Посилення / послаблення», с. 13).



БЛОКУВАТИ

Скасуйте всі атаки, виконані вашим суперником і/або його напарником протягом цього ходу. Байдуже, чи є їхньою ціллю один або кілька бійців. Блокування не скасовує інші ефекти, зокрема **прямі пошкодження** (див. наступну сторінку).



ЛІКУВАННЯ

Отримайте вказану кількість ОЗ, перемістивши ваш маркер здоров'я вгору по треку здоров'я на відповідну кількість поділок.

Якщо дія лікування розіграна одночасно з утратою бійцем ОЗ, просто перемістіть маркер здоров'я на різницю в кількості отриманих і втрачених ОЗ.

Коли маркер здоров'я бійця досягне поділки, його більше не можна лікувати.

ПРИКЛАД. Алла грає карту «Рука праведника» *Жанни*, що атакує із силою 2 проти *Чжен Ши* Олени, яка розіграла «Порохове вино» з ефектом лікування +3. Це означає, що Олена лікує *Чжен Ши* на 1 ОЗ (лікування 3 – атака 2 = лікування 1).



УВАГА. Символи зупинки на треку здоров'я переривають лікування. Наприклад, якщо ви повинні отримати лікування +3, але наступна поділка має символ зупинки, ви лікуєте лише 1 ОЗ.

БОНУСНА ДІЯ

Усі блоки надають бонусну дію у разі успішного скасування щонайменше однієї атаки (див. «Успіх», с. 14).

Бонусні дії за успішний блок зазначені на картах й активуються щонайбільше **один раз за хід**, незважаючи на кількість заблокованих атак.

- Як зазначалося раніше, атаку із силою 0 теж вважають атакою, тому її успішне блокування активує бонусну дію.



СИМВОЛ НАПАРНИКА

Наявність цього символу вказує на залученість до дії вашого напарника.

Посилення із символом напарника означає, що ваш напарник отримує 1 кубик сили.



Атаку, яку виконує ваш напарник, зображено так:



СИМВОЛ НАПАРНИКА СУПЕРНИКА

Коли в дії вказано такий символ, вона впливає на напарника суперника.

Атаку проти напарника суперника зображено так:



МНОЖИННІ АТАКИ

Якщо боєць стає ціллю атак різних джерел (наприклад, суперника й напарника суперника), це вважають **однією атакою**, значення сили якої дорівнює сумарному значенню сил цих 2 бійців.

ПАМ'ЯТАЙТЕ!

Усі дії на картах — обов'язкові. Ви не можете проігнорувати жодну дію на щойно розіграній карті.



ПРЯМІ ПОШКОДЖЕННЯ

Прямі пошкодження — це втрата ОЗ у кількості, зазначеній на цьому символі. **Це не атака, тому на прямі пошкодження не впливає блокування або інший ефект, який спрацює під час атаки.** На цю втрату ОЗ впливають «Зупинки» на треку здоров'я (див. с. 15). Також вона активує ефекти символів на треку здоров'я, через які проходить маркер здоров'я (див. «Символи на треку здоров'я», с. 14). Якщо прямих пошкоджень треба завдати в той же хід, що й атака, просто додайте кількість прямих пошкоджень до сили відповідної атаки.



ПРИКЛАД. Активний боєць Максима, *Голем*, розіграє карту «Захистити невинних» і дає свій жетон напарнику. Унаслідок цього він зазнає 3 прямих пошкоджень. У той же хід Аліна розіграє карту «Берсерк!» *Бодвара* й атакує із силою 3. Прямі пошкодження додають до атаки, тому *Голем* сумарно втрачає 6 ОЗ.



У разі блокування комбінації прямих пошкоджень та атаки блокують лише атаку, але не **прямі пошкодження**.



ПОСИЛЕННЯ / ПОСЛАБЛЕННЯ

Додайте або вилучіть указану кількість кубиків сили до/з джерела сили.

Пам'ятайте: додавання або вилучення сили протягом ходу не впливає на атаки поточного ходу.

-1 : +1 → ПЕРЕДАВАННЯ

Передавання — віддавання об'єкта одного бійця іншому.

У прикладі вище активний боєць передає 1 силу своєю напарнику. Це означає, що активний боєць переміщує 1 кубик сили зі свого джерела сили в джерело сили напарника.

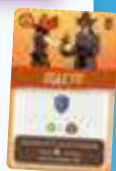
Ви можете передавати лише таку кількість об'єктів, яку маєте, і не можете передавати те, чого у вас немає. Наприклад, якщо ви повинні передати 2 кубики сили, а у вас є лише 1, ви передаєте цей 1 кубик сили.

X СКАСУВАТИ

Карту бійця суперника повністю ігнорують, вона не має жодного ефекту.

✓ УСПІХ

Це означає, що ви отримуєте бонусну дію, якщо основна дія карти була успішною. Виконання цієї бонусної дії вважають одночасним з основними діями на карті.



Наприклад, у разі успішного блокування атаки ця карта повертає жетон шерифа **Дикій банді**.

Тут, у разі успішної атаки (не заблокованої), **Жанна** лікує 03, що дорівнюють значенню її сили. Якщо її атакували того ж ходу, коли була успішно розіграна ця карта, **Жанна** зменшує кількість зазначених від атаки пошкоджень на кількість отриманого лікування.

СИМВОЛИ! СИМВОЛИ НА ТРЕКУ ЗДОРОВ'Я

Щоразу, коли маркер здоров'я бійця опиняється на поділці із символом або проходить повз нього вгору або вниз (якщо тільки це не символ зупинки), відразу після завершення переміщення маркера здоров'я виконайте пов'язану з цим символом дію.

Якщо маркер здоров'я бійця пройшов повз кілька символів під час свого переміщення, активуйте їх усі одночасно після закінчення переміщення маркера здоров'я.

Якщо маркер здоров'я перебуває на поділці із символом на початку ходу, він не активує його ефект, коли покидає цю поділку.

МНОЖИННІ АКТИВАЦІЇ

Ефекти символів активують, коли маркер переміщується вгору або вниз — це може призвести до кількох активацій протягом одного раунду чи навіть одного ходу, залежно від ситуації.

ПРИКЛАД. Сергій грає за **Голема**. Цей боєць втрачає 2 ОЗ, тому Сергій переміщує маркер здоров'я **Голема** з 16 до 14. Маркер перетнув поділку із символом посилення, тому **Голем** здобуває 1 кубик сили.

Протягом наступного ходу **Голема** лікує на 1 ОЗ його партнер, **Вон Фейгун**, тому Сергій переміщує маркер здоров'я **Голема** на 1 поділку вгору. Маркер перемістився на поділку із символом посилення, тому **Голем** знову здобуває 1 кубик сили! Коли маркер пізніше залишить цю поділку, ефект символу не активують і посилення не відбувається.



👉 ЗУПИНКА

Коли маркер здоров'я бійця опиняється на поділці із символом, він негайно зупиняється, навіть якщо мав переміщуватися далі по треку вгору або вниз. Цей символ зупиняє переміщення маркера здоров'я внаслідок атаки, прямих пошкоджень або лікування.

ПРИКЛАД. Маркер **Дикої банди** повинен переміститися вниз по треку здоров'я, коли її атакують із силою 3. Однак вона втрачає лише 1 ОЗ, бо маркер повинен зупинитися на наступній поділці зупинки. Протягом наступного ходу вона лікує 2 ОЗ, але також відновлює лише 1 ОЗ, бо маркер повинен зупинитися на наступній поділці зупинки.



НЕ ЗАБУВАЙТЕ, ЩО ВСЕ ВІДБУВАЄТЬСЯ ОДНОЧАСНО!

- Усі дії вважають одночасними, зокрема бонусні дії в разі успіху.
- Значення сили бійця завжди дорівнює його силі на початку його ходу.
- Значення прямих пошкоджень і сили атаки додають, а будь-яке лікування віднімають від цієї суми. Отриманий результат застосовують до треку здоров'я бійця.
- Будь-які символи на треку здоров'я та особливих треках активують одночасно після розіграшу всіх дій на всіх картах.

Пам'ятайте, що деякі карти міститимуть певний порядок активації, як-от карта «Руйнівний дотик», яку активують лише після того, як суперник виконав усі дії на своїй карті.

🔥 ОСОБЛИВІ СИМВОЛИ НА ТРЕКУ ЗДОРОВ'Я

Є певні символи, які мають лише конкретні бійці. Вони зазначені й описані у відповідних розділах «Довідника бійців».

КЛЮЧОВІ СЛОВА НА КАРТАХ

ПОТІМ. Це формулювання зазначає порядок, у якому треба виконати дії: дію після слова «ПОТІМ» завжди виконують після будь-якої попередньої дії, незважаючи на її успішність.



Суперник. Це формулювання завжди стосується активного бійця іншого гравця. «Суперники» — це одночасно і активний боєць, і його напарник.

Ви. Формулювання «ви» означає активного бійця.

ПРИКЛАД. На карті «Темна сила» **Мордред** зазначено: «Атакуйте, якщо у вас щонайменше 8 сили під час розіграшу цієї карти». Це означає, що **Мордред** атакуватиме, коли у нього буде щонайменше 8 сили.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Будь-який ефект на карті або планшеті бійця головніший за всі правила, наведені в цій книжці!



ОНОВЛЕННЯ КОЛОД

Щоб зіграти знову, відберіть бойові карти кожного бійця в окремі колоди, не забувши покласти зверху початкову карту.



ТВОРЦІ

Керівник студії: Мануель Санчес

Менеджер проєкту: Олів'є Ламонтань

Художній директор: Себастьян Бізо

Графічний дизайн: Себастьян Бізо,
Емілі Коте, Фанні Солнье

Рекламний директор: Жоель Бунік

Головний автор текстів: Матьє Леґо

Коригування: Тіна Вейленд, Тібо де ла Туанн

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладач: Сергій Ніконенко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Компанія профінансувала висадку
дерев на заміну тих, що були викорис-
тані для виробництва наших ігор.



© 2026 Le Scorpion Masqué Inc. Використання ілюстрацій,
назви «Tag Team», назви «Le Scorpion Masqué» та
логотипу «Le Scorpion Masqué» суворо заборонено
без письмової згоди Le Scorpion Masqué Inc.

Українське видання © 2026 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua



ДОВІДНИК БІЙЦІВ

Бійці в цьому довіднику — вигадані герої, прообразами яких стали видатні історичні, легендарні чи літературні персонажі.



ЖІАНЬІ

с. 2



ДИКА БАНДА

с. 2



БОДВАР

с. 3



ШАНГО

с. 4



МАМАН БРІДЖИТ

с. 5



МЕФИСТО

с. 5



ФЕЙРІ

с. 6



Morgue

с. 7



МІЛЕДІ

с. 8



ГОЛЕМ

с. 10



ВОН ФЕЙГУН

с. 11



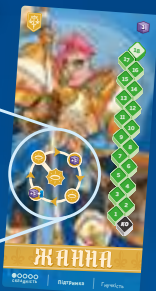
УЖЕН ШІ

с. 12



— ОСОБЛИВИЙ ТРЕК —

Трек божественного
голосу



— ПРИГОТУВАННЯ —

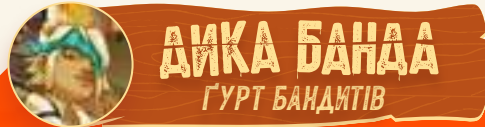
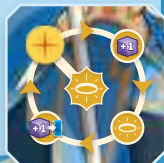


Розмістіть 1 особливий маркер ☀ на центральній комірці ореолу ☀.

— ІГРОЛАД —

☀ БОЖЕСТВЕННИЙ ГОЛОС

Коли *Жанна* здобуває божественний голос, перемістіть особливий маркер ☀ на 1 комірку по треку за годинниковою стрілкою. Коли особливий маркер зупиняється на поділці у верхньому правому куті, здобудьте 1 силу; коли ж він зупиняється в нижньому лівому куті, ваш напарник здобуває 1 силу.



ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



Жетон шерифа

Цей корумпований шериф змінюватиме свою прихильність протягом битви й, можливо, вплине на обидві команди. Чи зможете ви зберегти прихильність шерифа?



ПРИГОТУВАННЯ



Покладіть жетон шерифа 🐻 біля планшета *Дикої банди*.

— ІГРОЛАД —

ПОШКОДЖЕННЯ І ЛІКУВАННЯ

Кожна поділка на треку здоров'я *Дикої банди* містить символ зупинки, тому її маркер здоров'я переміщується треком лише по 1 поділці за раз. Коли *Дика банда* лікується і водночас зазнає пошкодження, маркер переміщується вниз на 1 поділку, якщо пошкодження більше, ніж лікування, або вгору на 1 поділку, якщо пошкодження менше, ніж лікування.



ПРИГОТУВАННЯ

Планшет бійця *Бодвара* — двосторонній. Під час приготувань розмістіть цей планшет стороною *Бодвара* догори. Також розмістіть особливий маркер 🐾 на нижній поділці треку люті 🐾.



— ОСОБЛИВІ КАРТИ —

Деякі карти *Бодвара* мають дві частини. Одну з них застосовують, коли його планшет бійця розміщений стороною людини догори, а іншу — коли перевернутий на сторону *Ведмедя-Берсерка*. Застосовуйте ефекти лише тієї частини карти, яка відповідає поточній стороні планшета бійця.



— ОСОБЛИВИЙ ТРЕК —



ТРЕК ЛЮТІ



Розігруючи карту, яка збільшує лютю 🐾, перемістіть особливий маркер 🐾 на 1 поділку вгору по треку люті.



ПЕРЕТВОРЕННЯ

Коли особливий маркер 🐾 досягає верхньої поділки 🐾, застосуйте його ефект (+3 сили), а потім переверніть планшет бійця на сторону *Ведмедя-Берсерка*.



• У хід, коли *Бодвар* перетворюється, він ігнорує ВСІ втрати ОЗ та лікування з усіх джерел.

• Будь-які жетони, які є у *Бодвара* (як от жетон концентрації *Вон Фейгуна* або жетони «У вогні!» *Шанго*), треба передати *Ведмедю-Берсерку*.

ВЕДМІДЬ-БЕРСЕРК:

Початкові ОЗ *Ведмедя-Берсерка* дорівнюють значенню його сили, коли планшет бійця перевертають на інший бік. Порахуйте його кубики сили й розмістіть маркер здоров'я на відповідній поділці треку здоров'я. Збережіть усі кубики сили *Бодвара* після перетворення, однак, якщо їхня кількість перевищує 15, надлишок ігнорують під час розміщення маркера здоров'я.



УВАГА. Так визначають початкові ОЗ *Ведмедя-Берсерка*, а не максимальні. Він усе ще може поповнити свої ОЗ до 15 завдяки лікуванню.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

• Якщо *Бодвар* зазнає прямих пошкоджень під час розіграшу карти «Духовний транс», чи призведе це до додаткових прямих пошкоджень?

Ні, додатковий ефект спричиняє лише атака.

• Якщо під час розіграшу карти «Духовний транс» атаковано напарника *Бодвара*, то чи зазнає *Бодвар* 2 прямих пошкоджень?

Ні. *Бодвар* зазнає прямих пошкоджень лише за умови, що атакують його.





ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



5 жетонів «У вогні!»



ПРИГОТУВАННЯ



Покладіть 5 жетонів «У вогні!» біля планшета бійця Шанго.

ІГРОЛАД



ДІЯ «У ВОГНІ!»

Розмістіть жетон «У вогні!» на планшеті активного бійця іншого гравця. Якщо там уже є щонайменше 1 такий жетон, просто додайте ще один жетон. Якщо активний боєць не має на своєму планшеті жетонів «У вогні!», розмістіть цей жетон, але заберіть усі інші жетони «У вогні!» з планшета напарника бійця суперника (якщо вони там є) і покладіть їх біля планшета Шанго. Розмістити всі 5 жетонів «У вогні!» на планшеті одного бійця — непросто завдання! Дія «У вогні!» НЕ завдає ніяких пошкоджень, і її не вважають атакою, тому її не можна блокувати.



ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

• Чи вважають успішними незаблоковані атаки Шанго, коли він має силу 0 на початку гри й не завдає внаслідок цього пошкоджень, які призводять до втрати ОЗ суперника? Так, їх вважають успішними.



СПАЛЮВАННЯ

Коли боєць має на своєму планшеті 5 жетонів «У вогні!», він спалений — той, хто грає за нього, негайно зазнає поразки! Якщо боєць спалений під час одночасного нокауту (див. «Правила битви», с. 9), це все одно не вважають нічиєю: власник спаленого бійця програє.



ВАЖЛИВО! Спалювання — це не втрача очок здоров'я, тому жоден ефект на треку здоров'я бійця не активують. Після спалювання боєць програє битву незалежно від кількості позostalих ОЗ на треку здоров'я.



ВОГНЕСИЛА



Коли Шанго атакує, його ціль, крім значення сили Шанго, втрачає по 1 ОЗ за кожен наявний на його планшеті жетон «У вогні!».

Цей ефект завжди активний протягом атак Шанго, навіть якщо той атакує завдяки карті напарника.



Приклад. Шанго розіграє карту «Удар блискавки» проти суперників (Бодвар і Мордред), а також своєї напарниці Міледі. У Шанго 1 сила, а на планшеті Бодвара вже є 2 жетони «У вогні!». Це означає, що сила атаки Шанго проти Мордреда й Міледі становитиме 1, а проти Бодвара — 3.

• Чи блокування скасовує повністю атаку з карти «Удар блискавки»? Так, атака скасована для всіх бійців.



МАМАН БРІДЖИТ БЕЗСМЕРТНА ЧАКЛУНКА

СИМВОЛИ НА ТРЕКУ ЗДОРОВ'Я

Безсмертя

У Маман Бріджит є 2 поділкі «КО». Якщо її маркер здоров'я перебуває на одній з цих поділок наприкінці її ходу, вона зазнає нокауту. Якщо її маркер здоров'я проходить далі цих поділок «КО» і опиняється на поділці «+1 сили», вона воскресає! Вона здобуває 1 силу й переміщує маркер здоров'я назад на поділку 4 ОЗ наприкінці свого ходу!



УВАГА! Коли маркер здоров'я Маман Бріджит досягає останньої поділки на треку здоров'я, надлишкову втрачу ОЗ ігнорують. Маркер здоров'я в будь-якому разі повертається на 4 ОЗ, незважаючи на кількість ОЗ, які вона ще мала втратити.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Якщо атаку картою «Ром з перцем чилі» заблоковано, чи зазнає Маман Бріджит 1 прямого пошкодження? Так.
- Якщо Маман Бріджит розіграє карту «Вічна молодість», але не лікується, чи здобуде вона 2 сили? Ні, вона здобуде 2 сили лише за умови успішного лікування.
- Карта «Вічна молодість» скасовує лише дію лікування чи й усі інші дії на карті суперника? Скасовує лише дію лікування, решта дій залишаються.
- Якщо Жанна розіграє «Божественний лик», щоб вилікувати себе й напарника, карта «Вічна молодість» «украде» лікування обох бійців чи лише Жанни? Маман Бріджит забере ВСЕ лікування ОЗ. Вона вилікує собі стільки ОЗ, скільки МАЛИ Б отримати активний боєць і його напарник.



МЕФІСТО Егоїстичний маг

ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



Жетон зміїв (двосторонній)

ПРИГОТУВАННЯ



Визначте сторону, якою буде лежати догори жетон зміїв, підкинувши його в повітря. Покладіть його випалою стороною догори біля планшета Мефісто.

ОСОБЛИВИЙ СИМВОЛ



Коли маркер здоров'я Мефісто зупиняється на цьому символі або проходить повз нього, негайно переверніть жетон зміїв на іншу сторону, не застосовуючи ніяких інших ефектів.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Чи можна вибирати, яку сторону жетона зміїв використовувати? Ні, під час розіграшу карти ви повинні використовувати сторону, якою жетон лежить догори.
- Якщо я переверну жетон протягом свого ходу, чи активую я також ефект для іншої сторони жетона? Ні.
- Чи впливають на карту «Лють проклятого» зупинки та чи активує вона ефекти символів на треку здоров'я? Це прямі пошкодження, тому так — на неї впливають зазначені ефекти.
- Якщо Мефісто спалений в той же хід, коли розіграє карту «Затягнути в пекло», чи виграє він битву? Так.
- Якщо напарник Мефісто зазнає поразки протягом ходу, коли Мефісто розіграє карту «Затягнути в пекло», чи виграє він битву? Так! Якщо ви програєте битву з будь-якої причини, то натомість виграєте!

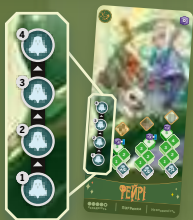




ФЕЙРІ


Лісовий народ

ОСОБЛИВИЙ ТРЕК

Трек духів



Розмістіть особливий маркер  на нижній поділці треку духів .

Розмістіть маркери здоров'я  на поділках із зображеннями кожного персонажа *фейрі*.



ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖА

До початку гри ви повинні вибрати персонажа, який вступить у битву першим. Розмістіть маркер здоров'я цього персонажа на початковій поділці його треку здоров'я та застосуйте ефект цієї поділки (здобудьте 1 силу або віддайте 1 силу напарнику).



ІГРОЛАД

ТРЕКИ ЗДОРОВ'Я

Фейрі мають 3 треки здоров'я, по одному для кожного персонажа *фейрі*. Лише персонаж *фейрі*, чий маркер здоров'я перебуває на треку, може втрачати ОЗ або лікуватися.

Ефекти символів на початкових поділках треку здоров'я персонажів активують так само, як інші символи на треках здоров'я, тому вони можуть бути неодноразово активовані протягом битви.

ДУХИ

Треки персонажів *фейрі* не мають поділок «КО». Натомість, коли персонаж утрачає всі свої ОЗ, маркер здоров'я переміщують на поділку духа. Цей персонаж віднини стає духом.

Решта ходу триває як завжди, але цей персонаж *фейрі* більше не може лікуватися.

Наприкінці ходу, протягом якого персонаж *фейрі* став духом, до розкриття наступної карти ви повинні послідовно виконати такі дії:

- просунути особливий маркер на 1 поділку по треку духів;
- вибрати персонажа *фейрі*, який буде битися наступним;
- розмістити маркер здоров'я на початковій поділці відповідного треку здоров'я і застосувати її ефект.

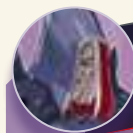
ОСОБЛИВІ УМОВИ ПРОГРАШУ

Фейрі не зазнають поразки, коли вони всі стають духами. Вони зазнають поразки лише за умови, що вони всі є духами (особливий маркер перебуває на верхній поділці треку духів) і розіграно карту «Усі легенди колись закінчуються».



ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Чи рахується дух, який уже є на початку гри, для карт на кшталт «Буря духів»?
Так. *Фейрі* починають гру з 1 духом. Коли перший персонаж стає духом, у *фейрі* буде 2 духи й так далі.
- Якщо персонаж *фейрі* стає духом, чи повинен наступний персонаж втратити ОЗ, які не встиг втратити цей дух?
Ні. Ви вибираєте нового персонажа лише наприкінці ходу. Це також означає, що подвійна атака від карти «Оживлення» Голема не зашкодить іншому персонажу протягом того ж ходу.
- Чи здатні *фейрі* виконувати дії, якщо всі персонажі перетворилися на духів?
Так, вони здатні виконувати дії, але більше не можуть лікувати чи втрачати ОЗ.
- Якщо останній персонаж *фейрі* стає духом у той же хід, коли розіграно карту «Усі легенди колись закінчуються», то чи зазнають вони поразки?
Ні, вони не зазнають поразки. Вони всі повинні бути духами на початку ходу, коли розіграно ця карта!
- Якщо карту «Усі легенди колись закінчуються» скасовує карта Маман Бріджит «Чорний півень», коли всі персонажі *фейрі* вже стали духами, то чи зазнають вони поразки?
Ні, карту скасовано! Вони вижили ще на один хід!
- Якщо карту «Усі легенди колись закінчуються» вилучили з битви картою Вон Фейгуна «Руйнівний дотик», то чи означає це, що *фейрі* тепер стають нездоланими?
Саме так!



Мордред

ЧОРНИЙ ЛИЦАР

ПРИГОТУВАННЯ І КОМПОНЕНТИ

Мордред не має особливих компонентів і приготувань.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Чи відбувається атака, якщо *Мордред* розіграє карту «Прихований кинджал», а його суперник застосує блокування?
Так. Атака заблокована, внаслідок чого *Мордред* отримуватиме бонусну дію.
- Чи впливає на карту «Страта» зупинка на треку здоров'я?
Так, ця пряма пошкодження, тому вона також активує всі ефекти символів на треку здоров'я, яких досяг маркер.



- Якщо персонаж *фейрі* стає духом у той же хід, коли розіграна карта «Буря духів» або «Кільце фей», то чи рахують цього духа для ефекту карти?
Ні, для цих карт рахують кількість духів на початку ходу.

КАРТИ ВИКЛИКУ

- Чи замінює повністю нова дія на карті стару дію?
Так.
- Чи можна активувати нову дію, якщо карту повернуто догори дригом?
Ні, її активують лише під час наступного розіграшу.
- Чи повертається вона назад після використання нової дії?
Ні, щойно ви повернули цю карту, вона залишається цією стороною догори до кінця битви.





МІЛЕДІ

Шпач і кинджал

ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



11 жетонів інтриг

ПРИГОТУВАННЯ



Перемішайте 11 жетонів інтриг долілиць і покладіть їх стосом біля планшета бійця *Міледі*.

ІГРОЛАД



РОЗПОЧАТИ ІНТРИГУ

Коли *Міледі* розпочинає інтригу, вона розміщує долілиць над своїм планшетом бійця верхній жетон з наявного в неї стосу жетонів інтриг.

Коли у *Міледі* закінчуються жетони інтриг, вона більше не може розпочинати інтриги.



АКТИВУВАТИ ІНТРИГУ

Інтриги можна активувати діями карт або коли маркер здоров'я *Міледі* проходить повз відповідний символ на треку здоров'я або зупиняється на поділці з таким символом.

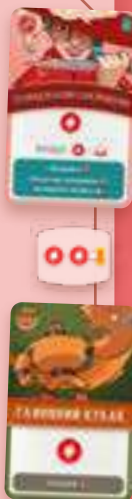
Щоб активувати інтригу, навманя переверніть одну з розпочатих інтриг (над планшетом *Міледі*) горілиць і застосуйте зазначений на жетоні ефект, після чого вилучіть цей жетон з гри до кінця битви.



АКТИВАЦІЯ ІНТРИГ ДІЯМИ КАРТ

Коли інтриги активують діями карт («*Шах і мат*», «*Надто передбачувано*», «*З кинджалом і посмішкою*»), їх вважають діями на розкритій карті. Це означає, що дії на них виконують одночасно з можливими діями на карті суперника.

Приклад. *Міледі* розіграє карту «*З кинджалом і посмішкою*», коли її суперник, *Голем*, розіграє карту «*Глиняний кулак*». *Міледі* атакують, тому вона активує інтригу. До виконання атаки на своїй карті *Міледі* перевертає 1 інтригу — на жетоні атака суперника та його напарника. Сила *Міледі* становить 2, тому вона атакує суперника із силою 4 (2 від атаки на карті та ще 2 від атаки інтриги), а напарника суперника — із силою 2 (тільки атака від інтриги).



СИМВОЛИ ТРЕКУ ЗДОРОВ'Я

Ефекти символів на треку здоров'я *Міледі* активують після розіграшу всіх дій та ефектів розкритої карти. Активація інтриг із треку здоров'я — це своєрідна мініфаза після розіграшу карт. Це означає, що інтриги можуть знову перемістити маркер здоров'я з поділки зупинки.



АКТИВАЦІЯ КІЛЬКОХ ІНТРИГ

Коли протягом ходу активовано більше ніж 1 інтригу, переконайтеся, що всі активовані інтриги перевернуті горілиць (зокрема активовані символами на жетонах інтриг), щоб бачити всі дії. Застосуйте всі атаки, прямі пошкодження, лікування і здобуття сили як завжди, а вже потім застосуйте ефекти отрути (див. далі).



АКТИВАЦІЯ ЕФЕКТІВ ОТРУТИ

Ефекти отрути завжди активують після розіграшу всіх дій інтриг.

Ефект отрути застосовують до ОЗ бійця після всіх змін ОЗ відповідно до активованих інтриг (втрата від атак та / або прямих пошкоджень чи збільшення ОЗ від лікування).

Якщо протягом одного ходу активують кілька ефектів отрути, кожен жетон отрути розіграють послідовно, з урахуванням нової кількості ОЗ.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Якщо *Міледі* зазнає прямих пошкоджень, коли розіграє карту «*З кинджалом і посмішкою*», то чи активує вона інтригу? Ні. Вона активує інтригу лише тоді, коли її атакують.
- Якщо напарника *Міледі* атаквали, коли вона розіграла карту «*З кинджалом і посмішкою*», то чи активує вона інтригу? Ні. Вона активує інтригу лише тоді, коли атакують її.



ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ



Активуйте інтригу й атакуйте



Атакуйте обох суперників



Вилікуйте напарнику 6 ОЗ



УСІ бійці зазнають 1 прямого пошкодження



Здобудьте 2 сили



Ваш напарник здобуває 2 сили



Активуйте інтригу; ваш напарник здобуває 1 силу



Ви з напарником здобуваєте по 1 силі



Отрута

Ваш суперник зазнає прямих пошкоджень у кількості, що дорівнює половині поточних ОЗ. Якщо кількість його ОЗ непарна, округліть кількість прямих пошкоджень до меншого (наприклад, боєць із 11 ОЗ зазнає 5 прямих пошкоджень). Боєць не може зазнати кокауту внаслідок ефекту отрути.



- Що робити під час розіграшу дії, яка дає змогу розпочати інтригу, коли більше немає інтриг? Чи можна використовувати скинуті до цього інтриги? Ні. Якщо стос жетонів інтриг вичерпався, цю дію ігнорують. Активовані інтриги вилучають із гри.

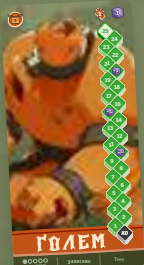


ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



Жетон присутності Голема

ПРИГОТУВАННЯ



Покладіть жетон присутності Голема біля планшета бійця Голема.

ІГРОЛАД

Використання жетона присутності Голема.

Якщо на планшеті напарника Голема, якого успішно атакують (атака не була заблокована), є жетон присутності Голема, напарник не втрачає ОЗ, після чого Голем забирає назад жетон присутності Голема.

Жетон присутності Голема захищає лише від атак . Він не захищає від прямих пошкоджень або інших ефектів, що призводять до втрати ОЗ.



УВАГА. Віддавши жетон присутності Голема напарнику, розмістіть його прямо під маркером здоров'я на треку здоров'я напарника. Так ви не забудете про нього, коли повинні будете втратити ОЗ.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

Чи захищає жетон присутності Голема його самого, коли він має цей жетон?

Ні, цей жетон захищає лише напарника Голема.

Атаку, після якої було повернуто жетон присутності Голема, вважають заблокованою чи успішною?

Це успішна атака. ОЗ не були втрачені, але атаку не блокували.

Якщо Шан'го розіграє карту «Подих вогню» проти бійця з жетоном присутності Голема, то чи надає він цьому бійцю жетон «У вогні!»?

Так, боєць із жетоном присутності Голема отримує будь-які жетони, які надають унаслідок успішної атаки.

Якщо карту «Захистити невинних» розіграли в хід, коли напарника Голема атакували, то чи захистить напарника жетон присутності Голема?

Ні, жетон надається після втрати напарником ОЗ, тому він матиме ефект лише з початку наступного ходу.

ОЖИВЛЕННЯ

Карта, яку розіграють після карти «Оживлення», активують двічі. Першу активацію виконують як завжди, а другу виконують так, ніби для цього бійця починається новий хід (але не для його суперника).

Це означає, що дії карти виконують відповідно до нового стану цього бійця та його суперників.

- Якщо під час «основної» частини ходу були надані будь-які жетони, їх уже враховують під час нової активації.

Приклад. Якщо Голем повторно активує свою карту «Захистити невинних», яка надала напарнику жетон протягом першої активації, то під час другої активації він атакує свого суперника.



- Якщо він повторно активує карту атаки, це вважають двома окремими атаками. Тобто, якщо втрата ОЗ перервана зупинкою, друга атака знову перемістить маркер здоров'я.

- Якщо він повторно активує карту атаки, а суперник розіграв блокування, обидві атаки заблоковані. Однак бонусну дію застосовують лише один раз (адже гравець, який розіграв блокування, має лише один хід).

- Якщо він повторно активує карту блокування і вона була успішною протягом першої активації, бонусну дію ще раз виконують під час другої активації карти.

- Якщо він повторно активує карту, яка щось забирає в іншого бійця (наприклад, карта «Вічна молодість» Маман Бріджит), він забирає це двічі.

- Якщо будь-яка карта змінює свій стан протягом першої активації (наприклад, карта з ефектом виклику феїрі), то під час другої активації застосовують новий стан.

- Сила, здобута протягом першої активації, може бути використана під час другої активації.

ОЖИВЛЕННЯ І РУЙНІВНИЙ ДОТИК

- Якщо «Руйнівний дотик» вилучає «Оживлення», ефект наступної карти все одно активують двічі.

- Якщо «Руйнівний дотик» вилучає карту, на яку вплинула карта «Оживлення», ефект цієї карти все одно активують двічі, а потім цю карту вилучають.

- «Оживлення» не впливає на карту, яка слідує за картою, вилученою «Руйнівним дотиком».

- Ефект карти «Руйнівний дотик», яку вилучають після використання, не можна повторно активувати картою «Оживлення».



ВОН ФЕЙГУН
СТАРИЙ МАЙСТЕР

ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



2 жетони
концентрації

ПРИГОТУВАННЯ



Покладіть 2 жетони концентрації біля планшета Вон Фейгуна.



ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Чи забирає Вон Фейгун свій жетон, якщо його атака картою «...то важче падіння» заблокована?

Так, забирає.

- Якщо суперник Вон Фейгуна має менше кубиків сили, то чи буде використане це менше значення під час розіграшу карти «...то важче падіння»?

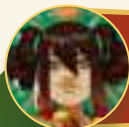
Так, карта використовує значення сили суперника, навіть якщо воно менше за силу Вон Фейгуна.

- Коли Вон Фейгун розіграє карту «...то важче падіння», а Маман Бріджит змінює ціль атаки Вон Фейгуна за допомогою карти «Ти мій!», то чи застосовують проти нової цілі значення сили Маман Бріджит?

Усе це застосовують силу Маман Бріджит, яка була початковою ціллю атаки.

- Якщо в напарника менше кубиків сили, ніж у Вон Фейгуна, то чи стане сила Вон Фейгуна дорівнювати цьому значенню після розіграшу карти «Баланс Цзін'я»?

Так, стане.



ЧЖЕН ШІ



Горюхава піратів

ОСОБЛИВИЙ ТРЕК

Трек армади



ПРИГОТУВАННЯ



Розмістіть 1 особливий маркер  на поділці корабля .

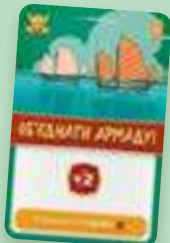


ІГРОЛАД



ТРЕК АРМАДИ

Коли Чжен Ші здобуває кораблі , переміщуйте особливий маркер  по треку на відповідну кількість поділок. Ви не можете мати більш ніж 20 кораблів. Пам'ятайте, що кількість кораблів на треку армади впливає на деякі карти Чжен Ші.



ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

ЕФЕКТ ДЛЯ 20 КОРАБЛІВ З КАРТИ «ЖАХ МОРІВ»

• Чи активує він ефекти символів на треку здоров'я?

Так, активує. Це прямі пошкодження, тому їх не можна блокувати.



• Якщо боєць (як-от фейрі) має більше ніж 1 трек здоров'я, то чи зменшує ефект 20 кораблів від карти «Жах морів» усі ці треки до 1? Ні, до 1 зменшують лише активний трек.

• Що відбувається, якщо Маман Бріджит розіграє карту «Ром з перцем чилі» в той же хід, коли Чжен Ші розіграє ефект 20 кораблів від карти «Жах морів»?

Маман Бріджит зменшує свої ОЗ до 1, атакує Чжен Ші, але не зазнає 1 прямого пошкодження, якого б мала зазнати.

• Якщо Міледі активує інтригу, яка має завдати 1 прямого пошкодження кожному бійцю, у той же хід, коли було успішно розіграно карту «Жах морів» з 20 кораблями, то чи зазнає вона та її напарник прямих пошкоджень? Що відбувається, якщо вона активує інтригу, яка лікує її напарника?

Міледі та її напарник ігнорують прямі пошкодження, але Чжен Ші та її напарник зазнають по 1 прямому пошкодженню. Інтригу з ефектом лікування в такому разі ігнорують.

• Що відбувається, коли Чжен Ші розіграє карту «Жах морів», маючи лише 16–19 кораблів? Чжен Ші готується до масивної атаки, накопичуючи 20 кораблів! Вона отримує лише один корабель з останнього ефекту карти!

