



ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА

+ РЕЛИКВИИ БУДУЩЕГО

ПРАВИЛА

Ultra•PRO®
ENTERTAINMENT

GAGA
GAMES

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ

Машина бесконечности стала венцом расцвета человечества. Она даровала неизмеримую власть, и те, в чьих руках она оказалась, не выдержали искушения.

Тысячелетие диктата взрастило сопротивление, которое, наконец, смогло уничтожить механизм порабощения. Сама ткань реальности была разорвана, а осколки Машины обрушились на города, превращая цивилизацию в пыль.

Через годы из-под руин старого мира поднялись преемники человечества: народы, владеющие остатками былой мощи — осколками Машины.

Хомо Деус стали неразделимым гибридом людей и механизмов, ведомых одной целью: выживание.

Демиреалы нашли убежище в Пустоте, но платой стала их распадающаяся физическая оболочка.

Ветвь укрылась в изменённых Осколками лесах — и нашла нового бога в природе.

Орден, чьи монахи связали разум с цифровым пространством, посвятил себя накоплению знаний.

Осколки тянутся друг к другу. Их влияние и мощь растут, пока расстояние между ними сокращается. Тот, кто воссоединит Осколки, завладеет богоподобной силой Машины бесконечности.

Вскоре вспыхнет новая война.

К какой из сторон вы примкнёте?

ОБ ИГРЕ

Вы играете за лидера, владеющего одним из Осколков. Вам нужно постичь мастерство управления силой своего Осколка, чтобы сокрушить врагов и привести свою фракцию к триумфу.

Каждый ход вы будете разыгрывать карты, дающие вам различные ресурсы.

Кристаллы (💧) нужны для призыва на свою сторону новых союзников и чемпионов. Мощь (💣) — для атаки противников и их чемпионов. Мастерство (🔧) повышает ваш контроль над Осколком, что может открыть новые способности. Здоровье (🟢) есть у вас изначально, но если оно опустится до нуля — вы проигрываете.

Состав игры

- › 4 карты-планшета лидеров со счётчиками здоровья и мастерства.
- › 128 карт базовой игры:
 - › 88 карт центральной колоды (чёрная рамка),
 - › 40 начальных карт (белая рамка).
- › 32 карты дополнения «Реликвии будущего»:
 - › 24 карты центральной колоды (чёрная рамка),
 - › 8 карт реликвий (серая рамка).

ПОДГОТОВКА

В партии могут принять участие от 2 до 4 игроков. Определите первого игрока случайным образом. Игроки будут совершать ходы по очереди по часовой стрелке.

Каждый игрок берёт карту лидера, на которой будет отмечаться его здоровье (🟢) и мастерство (🔧). В начале партии у каждого игрока **50**, а количество 🔧 определяется очередностью хода. Первый игрок начинает с **0**, следующий получает на **1** больше, чем предыдущий, и так далее.

Пример. В начале партии на четверых у первого игрока будет **0**, у второго — **1**, у третьего — **2**, у последнего — **3**.

Каждый игрок берёт себе 10 карт с белой рамкой: 7 «Кристаллов», 1 «Бластер», 1 «Осколочный реактор» и 1 «Осколок бесконечности». Перемешивает эти карты и кладёт перед собой лицом вниз — это его колода. Затем берёт из своей колоды в руку 5 карт (ещё 5 остаются в колоде).

Также перемешайте все карты с чёрной рамкой и положите лицом вниз на середину стола — это центральная колода. Откройте из неё 6 карт и выложите лицом вверх рядом с ней — это центральный ряд.

НАЧАЛЬНАЯ РАСКЛАДКА

ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОЛОДА



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РЯД



ИГРОВАЯ ЗОНА



КАРТА ЛИДЕРА



НАЧАЛЬНАЯ РУКА

(5 карт)



НАЧАЛЬНАЯ КОЛОДА

(оставшиеся 5 карт)



Примечание. 24 карты с чёрной рамкой, имеющие в нижнем левом углу символ , относятся к дополнению «Реликвии Будущего» (стр. 14). Не замешивайте их в центральную колоду, если хотите сыграть только с картами базовой игры.

ХОД ИГРЫ

Общие правила

Если вам нужно **взять** карту, заберите в руку верхнюю карту из своей личной колоды.

Если вам нужно **сбросить** карту, положите её лицом вверх в свою личную стопку сброса.

Если вам нужно **удалить** карту, положите её лицом вверх в общую стопку удалённых карт — она больше не участвует в игре.

Если вам нужно взять карту, но в вашей колоде их не осталось, то сначала перемешайте свою стопку сброса и поместите её на стол лицом вниз — это ваша новая колода. После этого продолжите брать карты как обычно.

Когда из центрального ряда забирается карта, сразу же выкладывайте на её место новую из центральной колоды.

Если эффект карты противоречит правилам, он применяется вопреки им.

Ход игрока

Каждый ход состоит из трёх фаз. Решив перейти к следующей фазе, вы уже не можете вернуться к предыдущей.

1. Основная фаза

Выполните любое количество следующих действий в любом порядке (действия можно повторять).

- › Разыграйте карту из руки: поместите её в свою игровую зону и примените её эффекты.
- › Призовите карту из центрального ряда: потратьте  в количестве её стоимости и поместите её в свой сброс.
- › Моментажно разыграйте наёмника из центрального ряда: потратьте  в количестве его стоимости, поместите его в свою игровую зону и примените его эффекты.
- › Активируйте чемпиона в своей игровой зоне: примените его эффекты активации. Каждого чемпиона можно активировать только 1 раз в ход.
- › Активируйте своего лидера: потратьте  1, чтобы получить  1. Это можно сделать только 1 раз в ход.
- › Атакуйте чемпиона противника: потратьте  в количестве его  и уничтожьте его.

2. Фаза атаки

Выполните следующие шаги в указанном порядке.

- Распределите и назначьте оставшуюся у вас  противникам (в любом соотношении), чтобы атаковать их.
- Каждый атакованный противник может показать из своей руки сколько угодно карт со щитами () , чтобы заблокировать урон. Количество  , назначенной этому противнику, уменьшается на сумму значений показанных им .
- Каждый атакованный противник получает урон: теряет столько  , сколько осталось назначенной ему .
- Игроки, у которых не осталось  , выбывают из игры.

3. Завершающая фаза

Выполните следующие шаги в указанном порядке.

- Всех моментально разыгранных (из центрального ряда) наёмников поместите под низ центральной колоды в случайном порядке.
- Всех остальных союзников из вашей игровой зоны поместите в свой сброс (чемпионы остаются в игровой зоне).
- Оставшиеся в вашей руке карты поместите в свой сброс.
- Оставшиеся у вас  и  исчезают.
- Возьмите 5 карт из своей колоды.
- Передайте ход следующему игроку.

Это все основные правила! Оставшаяся часть книги правил лишь более детально разбирает все элементы игры.



ВИДЫ КАРТ

Лидеры

На карте-планшете лидера, за которого вы играете, есть счётчики, где отмечается количество вашего  и .

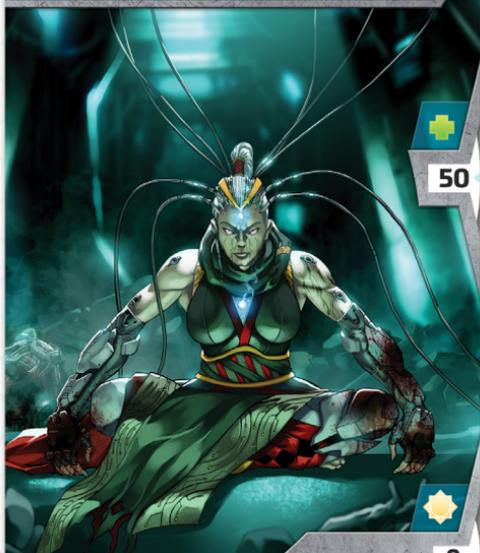
Вы теряете , когда вас атакуют. Если ваше  опускается до **0**, вы сразу же проигрываете. У вас не может быть больше **50**.

Вы получаете  благодаря эффектам карт. Накопление  позволяет применять более сильные эффекты некоторых карт, а набрав **30**, вы сможете получить абсолютную мощь Осколка бесконечности. У вас не может быть больше **30**.

У каждого лидера есть способность «Концентрация»: активируйте своего лидера и потратьте **1**, чтобы получить **1**. Лидера (как и любые другие карты) можно активировать только 1 раз в ход.

Имя

Тетра



50

Счётчик здоровья



0

Счётчик мастерства

Способность
«Концентрация»

Можно использовать
1 раз в ход.

Концентрация

Активация: потратьте **1**, чтобы получить **1**.

Древние вживили Осколки в плоть Тетры. Но слишком поздно осознали, что она больше в них не нуждается.

Союзники

Для того чтобы **призвать** союзника из центрального ряда, потратьте  в количестве, указанном на нём, и поместите его в свой сброс.

Для того чтобы **разыграть** союзника из своей руки, поместите его в свою игровую зону и примените указанные на нём эффекты. Если эффектов несколько, применяйте их строго в том порядке, в каком они указаны.

В конце хода все союзники из вашей игровой зоны помещаются в ваш сброс.

Обратите внимание, что разыгранные союзники не отправляются в сброс сразу после применения их эффекта, а остаются лежать в вашей игровой зоне до конца хода. Это может быть важно для эффектов, взаимодействующих со сбросом: разыгранные союзники, лежащие в игровой зоне, пока что не находятся в вашем сбросе.

Ваши 10 начальных карт с белой рамкой также являются союзниками, и для них действуют все те же правила.

Имя

Поборник Осколеса

4

Стоимость

Количество ,
требуемое
для призыва.



Ветвь — Союзник

Фракция
и тип карты

Эффекты

Применяются
при розыгрыше.

Получите .

Возьмите 1 карту.

Единство — Получите , если разыграли в этом ходу или можете показать из руки ещё хотя бы 1 союзника Ветви.

Редкость

Количество
отметок равно
количеству
копий карты
в центральной
колоде.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

Наёмники

Наёмник — это особый союзник. Вы можете призвать его по обычным правилам — в таком случае он ничем не будет отличаться от обычного союзника. Но также есть другой вариант: моментально разыграть его из центрального ряда.

Для того чтобы **моментально разыграть** наёмника из центрального ряда, потратите в количестве, указанном на нём, положите его в свою игровую зону и примените указанные на нём эффекты.

В конце хода все моментально разыгранные наёмники помещаются под низ центральной колоды (не вашей!) в случайном порядке.

Моментальный розыгрыш считается розыгрышем карты для любых эффектов.

Примеры. Способность некоторых карт «Единство» срабатывает, если вы **разыграли** в этом ходу союзника Ветви — значит в том числе она сработает, если вы **моментально разыграли** в этом ходу наёмника Ветви. «Оджас, Друид созидания» может скопировать эффект **разыгранного** вами союзника — значит в том числе он может скопировать эффект **моментально разыгранного** вами наёмника.

Имя

Великий архитектор

7

Стоимость

Количество , требуемое для призыва или моментального розыгрыша.

Пометка наёмника

Фракция и тип карты

Эффекты

Применяются при розыгрыше.

Получите  5.

Орден — Союзник

Редкость

Количество отметок равно количеству копий карты в центральной колоде.

«Машина бесконечности — исток всего».

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

Чемпионы

Чемпионы призываются и разыгрываются точно так же, как союзники. Однако разыгранные чемпионы отличаются тем, что в конце хода они не сбрасываются, а остаются в игровой зоне.

Среди эффектов чемпиона может быть ключевое слово «Активация». Все эффекты, идущие после этого слова, не применяются при розыгрыше карты. Вместо этого вы можете применить их в любой момент своей основной фазы, активировав чемпиона. Каждого чемпиона можно активировать только 1 раз в ход (в том числе в ход, когда чемпион был разыгран). Чтобы не забыть, какие карты вы уже активировали, можете поворачивать их, а в конце своего хода разворачивать обратно.

Также у чемпионов может быть и обычный эффект, применяющийся при розыгрыше, или эффект, который действует всё время, пока чемпион находится в игровой зоне.

Для того чтобы **атаковать** чемпиона в игровой зоне противника, потратьте  в количестве, равном  этого чемпиона, и уничтожьте его. Уничтоженные чемпионы помещаются в сброс того игрока, в чьей игровой зоне они находились.

Имя

Эвокат

Стоимость

Количество ,
требуемое
для призыва.

4

Фракция
и тип карты

Хомо Деус – Чемпион

Здоровье

2

Эффекты

Применяются
при розыгрыше,
активации или
действуют
постоянно.

Возьмите 1 карту.

Активация: Получите по  за каждого
чемпиона Хомо Деус в своей игровой зоне.

*Промышленные роботы представляют
такую же угрозу для Осколеса, как и боевые.*

Редкость

Количество
отметок равно
количеству
копий карты
в центральной
колоде.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА

Розыгрыш карт

В основную фазу своего хода вы можете разыгрывать любые карты из своей руки (для этого вам не нужно тратить никаких ресурсов) и моментально разыгрывать наёмников из центрального ряда (тратя их стоимость).

Разыгранная карта помещается в вашу игровую зону, после чего выполняется её эффект. Если эффектов несколько, применяйте их в том порядке, в каком они указаны. Если эффект требует сделать выбор, то его нужно сделать сразу в момент применения эффекта. Если у эффекта есть условия, то их проверка происходит только в момент применения эффекта.

В конце вашего хода все неразыгранные карты в вашей руке будут сброшены, так что обычно имеет смысл всегда разыгрывать все имеющиеся у вас карты.

Активация

Все эффекты карты, указанные после ключевого слова «Активация» (в том числе бонусы мастерства), выполняются, только если эта карта активируется. Активировать карты можно только в основную фазу своего хода. Каждая карта может быть активирована только 1 раз в ход.

Кристаллы () и мощь ()

Полученные () и () можно использовать в любой момент хода. Однако в конце хода все непотраченные () и () пропадают.

Пример. Вы разыгрываете «Реакторных дронов» и получаете 3, а также «Провидицу директив» и получаете ещё 2. Теперь у вас есть 5, которые вы можете потратить в любой момент до конца своего хода. Например, вы можете потратить 1, чтобы применить эффект активации своего лидера, затем продолжить разыгрывать карты из руки, после чего призвать карту из центрального ряда за 4.



Мастерство ()

Получая (), увеличивайте значение счётчика в нижней правой части своей карты лидера. У вас не может быть больше 30.

У вас всегда есть возможность раз в ход активировать своего лидера и потратить 1, чтобы получить 1.

Некоторые карты имеют один или несколько бонусов мастерства. Эффекты бонуса применяются, только если ваше  равно указанному количеству или превышает его. Некоторые бонусы добавляют новые эффекты карте, а некоторые заменяют уже имеющиеся на более сильные.

Пример. При розыгрыше «Осколка бесконечности» вы получите  вместо , если у вас от **10** до **19**. Если же у вас от **20** до **29**, вместо этого вы получите . Наконец, если у вас **30**, вы получите бесконечную .



При применении бонусов мастерства  не тратится.

Бонусы мастерства применяются только тогда же, когда и обычные эффекты: при розыгрыше карты или при её активации (если бонусы расположены ниже ключевого слова «Активация»). Как и все эффекты, они применяются строго в указанном на карте порядке.

Пример. У вас **9**, вы разыгрываете «Грибную отшельницу» и благодаря её первому эффекту получаете . Далее на карте идёт бонус мастерства. У вас уже есть **10**, поэтому его эффект срабатывает — вы получаете .



Здоровье

Получая , увеличивайте значение счётчика в верхней правой части своей карты лидера. У вас не может быть больше **50**.

Атака

Полученная  тратится на атаку противников и их чемпионов.

Вы можете атаковать чемпионов противника в основную фазу своего хода. Для этого потратите  в количестве, равном  атакуемого чемпиона, и уничтожьте его. Урон не остаётся на чемпионах, поэтому вы всегда должны уничтожать их одной атакой (конечно же, для этого вы сначала можете разыграть несколько карт, дающих , чтобы набрать нужное количество).

Когда вы решаете перейти к фазе атаки, оставшаяся у вас  тратится на атаку противников. Вы можете распределить  как угодно между противниками. Противники получают урон и потеряют  по количеству назначенной им , получив перед этим возможность заблокировать урон с помощью .

Чтобы атаковать противника, вы не обязаны сначала уничтожить его чемпионов.

Щиты (🛡️)

Когда вас атакует противник, вы можете показать из руки любое количество карт с 🛡️ (они изображены в левой части карты). Урон, наносимый вам атакой, снижается на сумму значений на показанных 🛡️.

Пример. Вас атакуют, используя 10. У вас в руке есть «Легионер Корвуса» с 2 и «Шипастая фанатичка» с 3. Вы показываете обе эти карты и получаете только 5 урона.



Показанные таким образом карты не тратятся: вы оставляете их в руке и сможете снова блокировать ими урон в ход следующего противника, а также, как обычно, разыграть в свой ход.

Вы не можете показывать карты с 🛡️, чтобы блокировать урон, наносимый вашим чемпионом.

При розыгрыше карты 🛡️ на ней не имеют эффекта.

Удаление карт

Некоторые эффекты позволяют удалять карты. Удалённые карты убираются лицом вверх в отдельную стопку и больше не участвуют в игре.

Эффекты выборочного удаления карт полезны, потому что, избавившись от слабых карт своей колоды (например, начальных), вы будете чаще получать в руку более сильные.

Именные способности

Некоторые эффекты начинаются с названия, указанного *наклонным* начертанием. Оно никак не влияет на эффект. Эффекты с одинаковыми названиями имеют схожую механику (например, одинаковое условие применения эффекта), но могут отличаться в деталях.

Конец игры

Когда у игрока не остаётся 🟩, он выбывает из игры. Когда остаётся только один игрок, он становится победителем!

ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ

РЕЛИКВИИ БУДУЩЕГО

Когда Машина бесконечности была разрушена, её осколки уничтожили цивилизацию и навсегда изменили человечество. Потомки людей обрели новую силу в Осколках – и заявили свои права на планету.

Вы владеете этой силой. И иногда Осколок открывает вам искажённые, неясные видения будущего. В одних из них Осколок становится могучим оружием: вашим завоеваниям нет равных, ваши враги не знают пощады. В других Осколок – инструмент восстановления: истерзанная планета и человечество начинают исцеление своих ран.

Время перемен всё ближе, и вскоре вам придётся сделать свой выбор: повести за собой людей в новое будущее или сгинуть в бурном потоке истории.

Дополнение «Реликвии будущего» состоит из 24 карт центральной колоды (с чёрной рамкой) и 8 карт реликвий (с серой рамкой).

При игре с дополнением используются все правила базовой игры, а также новые правила, касающиеся реликвий.

ПОДГОТОВКА

Все карты с чёрной рамкой замешайте в центральную колоду — они используются так же, как и карты базовой игры.

Карты реликвий не замешиваются в колоду. Вместо этого каждый игрок кладёт рядом с собой 2 реликвии, связанные с лидером, за которого он играет. Остальные реликвии уберите в коробку.

Лидеры

Децима

Ко Син Ву

Тетра

Велес

Связанные реликвии

Претор-01, Претор-02

Сердце небытия, Пронзатель миров

Плащ инфополя, Терминальные серпы

Когти энтропии, Корона всеосознания



ПРИЗЫВ РЕЛИКВИЙ

Если ваше мастерство равно **10** или больше, вы можете призвать одну из лежащих перед вами реликвий. Для этого поместите выбранную реликвию в свой сброс. На это не тратятся ни , ни . Оставшуюся реликвию уберите в коробку, она не будет использована в этой партии — каждый игрок может призвать только по 1 реликвии.

Призванная реликвия имеет тип «союзник» или «чемпион», и на неё действуют обычные правила для этого типа карт.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Командная игра

Это вариант игры для 4 участников, которые делятся на две команды по 2 участника. Используются обычные правила с описанными далее изменениями.

Сядьте так, чтобы напротив каждого игрока одной команды был игрок другой. Случайным образом выберите одну из команд: игрок из неё, сидящий слева, становится первым игроком. После него ход по часовой стрелке переходит к игроку второй команды, за ним к другому игроку второй команды, после чего к оставшемуся игроку первой команды и так далее.

Все игроки начинают с .

Вы можете атаковать только одного противника — сидящего напротив вас. Однако вы можете атаковать чемпионов обоих противников.

Если участник выбывает из игры, то оставшийся в его команде игрок с этого момента может атаковать обоих противников (распределяя между ними  по обычным правилам). Оба противника, в свою очередь, могут атаковать этого оставшегося игрока.

Нередко противнику оказывается назначено больше , чем требуется, для того чтобы снизить его  до 0. В этом случае после того как противник выбывает из игры, вы тут же можете атаковать второго противника, используя этот излишек .

Тройное противостояние

Это вариант игры для 3 участников. Используются обычные правила с одним изменением.

Когда вы атакуете противников, вам больше не нужно распределять  между ними. Вместо этого каждому противнику назначается вся имеющаяся у вас .

Пример. Вы переходите к фазе атаки с . Обоим вашим противникам назначается . Первый противник показывает из руки , второй не показывает ничего. Первому противнику наносится 3 урона, второму — 5.

Аукцион лидеров

Это дополнительное правило, которое может быть использовано при игре с дополнением «Реликвии будущего». Оно заменяет случайное распределение лидеров между игроками на аукцион. Это правило не имеет смысла в партиях только с базовой игрой, так как там все лидеры одинаковы с точки зрения игрового процесса.

Аукцион проводится после того, как будет завершена подготовка центрального ряда и в него будут выложены первые 6 карт. Все игроки, начиная со случайно выбранного, по очереди по часовой стрелке делают ставки.

Игрок может поставить 1 или больше . При этом его ставка должна превышать предыдущую максимальную ставку. Если игрок не хочет делать ставку, то он выбывает из этого аукциона и больше не делает ставок.

Когда из аукциона выбывают все игроки, кроме одного, этот оставшийся игрок выбирает себе любого лидера из доступных. Затем он теряет поставленное им количество .

Если после этого всё ещё осталось несколько игроков без карты лидера, то между ними начинается новый аукцион за право выбрать лидера из оставшихся (ставки снова начинаются с 1). Первым делает ставку игрок, сидящий слева от победителя предыдущего аукциона.

Когда остаётся последний игрок без карты лидера, он выбирает себе любого лидера из оставшихся и становится первым игроком.

Драфт реликвий

Это дополнительное правило, которое может быть использовано при игре с картами реликвий. Оно позволяет игрокам самим выбрать себе реликвии вместо тех, что связаны с их лидерами.

Драфт проводится после того, как будет завершена подготовка центрального ряда и в него будут выложены первые 6 карт. Выложите в центр стола лицом вверх случайные реликвии в количестве, равном количеству игроков, умноженному на 2.

Все игроки, начиная со случайно выбранного, по очереди по часовой стрелке берут себе по 1 реликвии из открытых.

Затем все игроки, начиная с того, кто последним взял себе реликвию, по очереди против часовой стрелки (в обратном порядке!) берут себе ещё по 1 реликвии.

Первым игроком становится тот игрок, на котором завершился первый круг взятия реликвий (и начался второй).

Тайные реликвии

Это дополнительное правило, которое может быть использовано при игре с картами реликвий. Оно заменяет доступные игрокам реликвии на случайные.

Вместо реликвий, связанных с лидерами игроков, раздайте каждому игроку по 2 случайные реликвии лицом вниз. Вы можете смотреть свои реликвии, но не показывайте их другим игрокам. Другие игроки увидят выбранную вами реликвию, только когда вы призовете её.

Немезида — одиночная игра

Это вариант игры для 1 участника. Вашим противником будет Немезида. У неё не будет своей колоды, и разыгрывать карты она будет по особым правилам.

Выберите лидеров для себя и Немезиды. В зависимости от того, за какого лидера вы играете, добавьте в свою начальную колоду 1 дополнительную карту.

Лидер	Дополнительная начальная карта
Децима	Дроны-лимитаны
Ко Син Ву	Померкшие тени
Тетра	Облачные оракулы
Велес	Служитель Араха

Так же как и в обычной игре, вы совершаете ходы по очереди со своим противником. В свой ход используйте обычные правила: разыгрывайте и призывайте карты, наносите урон противнику и его чемпионам. Ход Немезиды же проходит по особым правилам.

Ход Немезиды

В начале хода Немезиды откройте верхнюю карту центральной колоды. Если фракция открытой карты совпадает с фракцией лидера Немезиды, то Немезида получает **3** (фракция карты лидера определяется по её цвету).

Затем Немезида разыгрывает эту открытую карту. После чего разыгрывает все карты из центрального ряда, имеющие ту же фракцию, что и эта открытая карта. Во время хода Немезиды не выкладывайте новые карты в центральный ряд вместо забранных оттуда.

Любые решения, которые должна принять Немезида и которые не описаны в этих правилах, за неё принимаете вы.

Немезида получает ,  и  по обычным правилам. Однако некоторые другие эффекты имеют особые правила.

Если Немезида должна получить , вместо этого она удаляет по 1 карте с верха центральной колоды за каждый получаемый .

Если Немезида должна взять карты, вместо этого она получает по **1** за каждую карту, которую должна взять.

Пока у Немезиды меньше **15**, все способности карт «Власть», «Эхо», «Воодушевление» и «Единство» игнорируются (даже если их условия были выполнены). Если у Немезиды **15** или больше, все упомянутые эффекты всегда применяются (независимо от того, выполнены их условия или нет).

Разыгранные Немезидой чемпионы помещаются в её игровую зону и остаются там по обычным правилам. Однако если вы уничтожаете её чемпиона, вместо сброса он удаляется.

У Немезиды нет колоды, сброса и руки, поэтому любые эффекты, которые касаются их, игнорируются.

После того как из центрального ряда будут разыграны все карты нужной фракции, Немезида активирует всех чемпионов в своей игровой зоне, применяя их эффекты.

Затем Немезида использует имеющуюся у неё . Если её достаточно, чтобы атаковать вас и снизить ваше  до 0, то Немезида делает это. Для проверки того, может ли ваше  быть снижено до 0, не учитываются карты со  в вашей руке — Немезида не знает о них (и вы, как обычно, можете показывать их, чтобы блокировать урон).

Если же  недостаточно, чтобы снизить ваше  до 0, Немезида тратит её на уничтожение ваших чемпионов, начиная с чемпионов с наибольшей стоимостью (из тех, что она может уничтожить). Когда Немезида больше не может уничтожить ни одного вашего чемпиона, оставшуюся  она тратит на то, чтобы атаковать вас.

В конце хода Немезиды удалите всех разыгранных ею союзников и выложите новые карты из центральной колоды в пустые места центрального ряда. После этого ход переходит к вам.

Победа

Вы побеждаете, если  Немезиды снижается до 0.

Немезида сразу же побеждает, как только выполняется хотя бы 1 из условий:

- > У вас  0.
- > У Немезиды  30.
- > В центральный ряд нужно выложить карту, но центральная колода закончилась.



ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

Именные способности

Власть. Такой эффект срабатывает, если вы уже разыграли в этом ходу хотя бы 1 карту Хомо Деус, 1 карту Ветви и 1 карту Демиреалов, либо они есть у вас в руке (в этом случае покажите их другим игрокам). Это могут быть карты любых типов: и союзники, и чемпионы. Эти условия могут быть выполнены в любом сочетании: например, у вас уже может быть разыграна карта Ветви, а карты Хомо Деус и Демиреалов вы покажете из руки. Чемпионы, находящиеся в вашей игровой зоне с прошлых ходов, не удовлетворяют условия этого эффекта — карты должны быть разыграны или показаны именно в этом ходу.

Единство. Такой эффект срабатывает, если вы уже разыграли в этом ходу ещё 1 союзника Ветви либо он есть у вас в руке (в этом случае покажите его другим игрокам). Чемпионы Ветви не могут удовлетворить условие этого эффекта — требуются именно союзники.

Союзники и чемпионы

Акция. Несмотря на то что вы можете тратить меньше  для её призыва, её стоимость всё равно всегда считается равной  для всех остальных эффектов (например, вы не сможете призвать её эффектом «Монаха портала»).

Генерал Декурион / Оджас, Друид созидания / Тавр, Арахоепископ. Скопировав эффекты, вы применяете их. При этом они уже не считаются эффектами, принадлежащими той карте, откуда были скопированы.

***Пример.** Вы разыгрываете «Рыцаря Ле'Ши», но его способность «Единство» не срабатывает, потому что у вас нет других союзников Ветви — вы получаете . Затем вы копируете его эффекты «Тавром, Арахоепископом». Способность «Единство» у скопированного эффекта срабатывает, так как у вас уже есть разыгранный союзник Ветви — сам «Рыцарь Ле'Ши», — вы получаете ещё .*

Генерал Декурион. Его бонус мастерства позволяет скопировать эффекты всех союзников Хомо Деус в этот ход. Эффекты тех союзников, что уже были разыграны до «Генерала Декуриона», копируются при выполнении эффекта его бонуса мастерства. Эффекты союзников, которые будут разыграны далее, копируются сразу при их розыгрыше.

Гига, Адепт исходного кода / Эвокат. Первый эффект этих чемпионов применяется только при розыгрыше — он не является частью эффекта активации.

Драконарий / Ли Хин, Расколота / Рэйдан, Облачный мастер / Зетта, Шифровальница. Если чемпиона нельзя атаковать, это не мешает уничтожить его с помощью эффектов, уничтожающих чемпионов напрямую (например, с помощью второго эффекта «Шипастой фанатички»).

Дроны-номеры. Розыгрыш чемпиона с помощью их эффекта считается обычным розыгрышем карты (например, для эффектов «Власть»).

Зара Ра, Свежеватель душ. Применяя эффект его бонуса мастерства, вы можете удалить 1 карту из руки и 1 из сброса.

Зетта, Шифровательница. Её эффект не запрещает атаковать саму Зетту.

Облачные оракулы. Чтобы их второй эффект сработал, у вас должно быть больше ☀️, чем у каждого вашего противника по отдельности (вы не суммируете их ☀️).

Примипил / Ферритовый страж / Эвокат. Для их эффектов считаются в том числе они сами.

Реликвии

Когти энтропии. Даже если вы не можете увеличивать своё 🟩, потому что оно достигло максимума, вы всё равно получаете 🌀 за каждый эффект получения 🟩.

Плащ инфополя. Его первый эффект работает всегда, даже когда он не разыгран.

Претор-01. Его первый эффект работает, только когда он находится в вашем сбросе. Если у разыгранного чемпиона есть эффект при розыгрыше, то он применяется раньше, чем эта реликвия вернётся к вам в руку.

Претор-02. Пока эта карта в вашей игровой зоне, каждый раз, когда вас атакуют, у вас есть даваемые ею дополнительные 🛡️. Вы не можете показать эту карту из руки для блокирования урона — сама по себе она не имеет 🛡️.



ГЛОССАРИЙ

- Активировать** Применить эффекты карты, идущие после ключевого слова «Активация». Каждую карту можно активировать только 1 раз в ход.
- Бонус мастерства** Особый эффект на картах, применяющийся только когда  игрока равно указанному количеству или превышает его.  не тратится при применении бонуса.
- Взять** Возьмите верхнюю карту своей колоды себе в руку.
- Здоровье ** Вы начинаете игру с **50** и выбываете из игры, когда у вас не остаётся . У вас не может быть больше **50**.
- Колода игрока** Ваша личная колода. Если вам нужно взять карту, но в вашей колоде их не осталось, то сначала сформируйте себе новую колоду, перемешав свою стопку сброса и поместив её лицом вниз.
- Кристаллы ** Ресурс для призыва карт. Неиспользованные  пропадают в конце вашего хода.
- Мастерство ** Ресурс, позволяющий применять бонусы мастерства. Остаётся у игроков даже после конца хода и накапливается. У вас не может быть больше **30**.
- Моментально разыграть** Поместить в свою игровую зону карту наёмника из центрального ряда, оплатив её стоимость, и применить её эффекты. Все моментально разыгранные наёмники помещаются под низ центральной колоды в конце хода.
- Мощь ** Ресурс для атаки противников и их чемпионов. Неиспользованная  пропадает в конце вашего хода.
- Наёмник** Особый вид союзников. Может быть моментально разыгран из центрального ряда. Также может быть призван как обычный союзник — в этом случае на него будут действовать обычные правила для призыва и союзников.
- Предмет** Подтип карты. Сам по себе не влияет на игру. Не является фракцией.
- Призвать** Поместить в свой сброс карту из центрального ряда, оплатив её стоимость.

Противник	Игрок, являющийся вашим соперником.
Разыграть	Поместить в свою игровую зону карту из руки и применить её эффекты. Вам не нужно оплачивать стоимость карты при розыгрыше.
Реликвия	Подтип карты. Реликвии не замешиваются в центральную колоду. Вместо этого игроки получают их при подготовке и могут призвать одну из них по достижении 10 .
Союзник	Тип карты. Может быть призван из центрального ряда. Может быть разыгран из руки. Если является наёмником, может быть моментально разыгран из центрального ряда. В конце хода сбрасывается из игровой зоны или, если был моментально разыгран, помещается под низ центральной колоды.
Скопировать	Применить все эффекты, указанные на копируемой карте.
Удалить	Поместить карту лицом вверх в отдельную стопку — она больше не будет участвовать в игре.
Уничтожить	Поместить карту из игровой зоны в сброс этого же игрока.
Фракция	Подтип карты. Сама по себе фракция не влияет на игру, но некоторые эффекты взаимодействуют только с картами определённых фракций. На данный момент в игре есть четыре фракции: Хомо Деус, Демиреалы, Ветвь и Орден.
Центральный ряд и колода	Колода, не принадлежащая никакому игроку, и 6 карт из неё, лежащих лицом вверх в центре стола. Отсюда вы можете призывать карты и моментально разыгрывать наёмников. Когда карта убирается из ряда, сразу же открывайте на её место новую из колоды.
Чемпион	Тип карты. Может быть призван из центрального ряда. Может быть разыгран из руки. В конце хода остаётся в игровой зоне. Может быть атакован противником.
Щиты ()	Карты со  могут быть показаны из руки, когда вас (но не вашего чемпиона) атакуют, чтобы заблокировать урон.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры

Гэри Арант и Джастин Гэри

Автор дополнения

«Реликвии будущего»

Джастин Гэри

Разработка

Бен Лундквист, Джейсон Зила, Матайо Уилсон и Райан Сазерленд

Руководство проектом

Гэри Арант (Stone Blade Entertainment) и Рэйчел Гройном (Ultra Pro Entertainment)

Графический дизайн

Райан О'Коннор

Иллюстрации

Аарон Накахара, Digital Art Chefs, Род Мендес, Тьен Нгуен и Томас Верге

Творческое развитие

Джордж Рокуэлл III, Райан О'Коннор, Джастин Гэри и Гэри Арант

Художественный текст

Джордж Рокуэлл III и Райан О'Коннор

Операционная поддержка

Брайан Хьюз

Тестирование

Люк Андерсон, Майот Артур, Джеймс Брунер, Пэрриш Данфорт, Джордж Гастелем, Кэти Шнайдер Крамер, Эрвин Лейенхорст, Кирен Маккаллум, Кайл Оливер, Гловер Паркер, Рэндалл Паркер, Нейтан Ревир, Ванесса Шилдс, Утсарга Сикдер, Джозеф Самма

Особая благодарность

Брайан Хьюз, Тереза Дюрингер (и все из Temple Gates Games, кто тестировал игру с ней), Гловер Паркер и Рэндалл Паркер

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчики

Даниил Яковенко и Даниил Молошников

Корректор

ООО «Корректор»

Редактор

Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик

Диана Милюта

Руководитель проекта

Максим Книшевицкий

Общее руководство

Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены. gaga-games.com

© 2023 IELLO. All rights reserved.

Ultra•PRO
ENTERTAINMENT

GAGA
GAMES

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

