

ДОВІДНИК БІЙЦІВ

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



ЖАННА

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 —

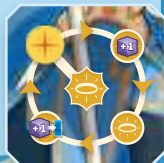


Розмістіть 1 особливий маркер ☀ на центральній комірці ореолу ☀.

— 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 поділкі 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 змій (двосторонній)



ПРИГОТУВАННЯ

Визначте сторону, якою буде лежати догори жетон змій, 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 змій на іншу сторону, не застосовуючи ніяких інших ефектів.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

- Чи можна вибирати, яку сторону жетона змій 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 розіграв карту «Затягнути в пекло», чи виграє він битву? Так.
- Якщо напарник Мефісто зазнає поразки протягом ходу, коли Мефісто розіграв 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.

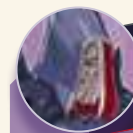
ОСОБЛИВІ УМОВИ ПРОГРАШУ

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 розіграна 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 нездоланними?**
Саме так!



Мордред

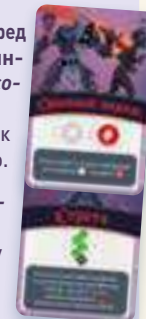
ЧОРНИЙ ЛИЦАР

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

Плащ 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.

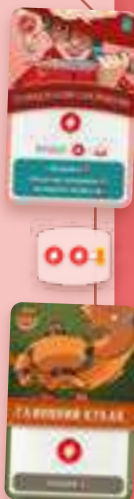
Щоб активувати інтригу, навманя переверніть одну з розпочатих інтриг (над планшетом *Міледі*) горілиць і застосуйте зазначений на жетоні ефект, після чого вилучіть цей жетон з гри до кінця битви.



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

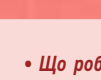


Ви з напарником здобуваєте по 1 силі

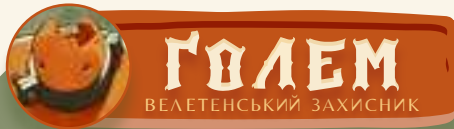


Отрута

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 покауту 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.

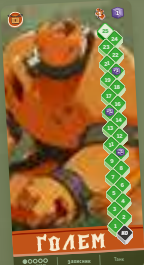


ОСОБЛИВИЙ КОМПОНЕНТ



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 *фейрі*), 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»?

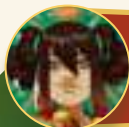
Так, карта використовує значення сили суперника, навіть якщо воно менше за силу Вон Фейгуна.

- 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 ще 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»?

Так, стане.



ЧЖЕН ШІ



Горюхава піратів

ОСОБЛИВИЙ ТРЕК

Трек армади



ПРИГОТУВАННЯ



Розмістіть 1 особливий маркер  на поділці корабля .

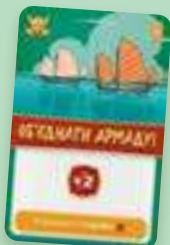


ІГРОЛАД



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!

