

ADVENTURE TIME

The logo for the animated series Adventure Time. The word "ADVENTURE" is in a red, jagged, blocky font. Below it, a sword with a blue blade and a brown hilt is positioned horizontally. The word "TIME" is also in the same red, jagged font, with the sword's blade passing through the letters.

ПРАВИЛА ИГРЫ

HOBBY
WORLD
Играть интересно

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

CN
CARTOON NETWORK

Добро пожаловать в земли Ууу, где бушуют «Карточные войны». Это любимая игра Джейка и многих других, и скоро ты тоже её полюбишь. Впрочем, сначала прочти все эти **КРАЙНЕ ЗАУМНЫЕ** правила. Они объяснят, как играть, на примере колод из наборов «Джейк против Финна» и «Бимо против Леди Ливнерог». Не все карты, упомянутые в этих правилах, будут в наборе, который ты купил.

«Карточные войны» — настольный поединок, в котором у каждого игрока будет собственная колода. Если у тебя есть другие наборы этой игры, можешь собрать свою уникальную колоду из нескольких.

Эпичные баталии развернутся на поле боя из четырёх зон, прямо как в мультфильме. Задача игроков — **снизить жизни соперника с 25 до 0**. Сделаешь это — и ты крутой!

Состав игры

- 2 колоды по 40 карт в каждой
- 8 планшетов земель
- Жетоны урона
- Правила игры



Подготовка к игре

Вот пять этапов подготовки:

1. Выбери колоду
2. Разложи свои земли на столе
3. Реши, кто ходит первым
4. Перемешай колоду и возьми из неё 5 карт на руку
5. Если начальная рука не нравится, поменяй

1. Выбери колоду

В коробке с игрой ты найдёшь две колоды по 40 карт. Выбери одну колоду, а сопернику отдай вторую. Также в составе игры есть 8 планшетов земель. К каждой колоде относятся 4 планшета. Кукурузные поля используются в колоде Джейка, Финн играет на синих равнинах. У Бимо — бесполезные болота, а у Леди Ливнерог — песчаные земли.

Ещё в игре есть жетоны урона. Каждый игрок получает жетоны на 25 единиц — это его жизни.



2. Разложи свои земли на столе

Четыре земли на твоей стороне поля — это четыре «ячейки» для твоих существ и строений. Одна зона состоит из двух земель, выложенных напротив друг друга.

Так выглядит правильно выложенное поле, состоящее из четырёх зон. Красной рамкой отмечена одна из них.



3. Реши, кто ходит первым

Первым ходит самый крутой из вас. Если это ваша первая игра, выберите первого игрока случайным образом.

Правило первого игрока: если ты первый игрок и это твой первый ход, тебе нельзя флюпать карты и нападать.

4. Перемешай колоду и возьми из неё 5 карт на руку

Перемешай свою колоду и положи её лицевой стороной вниз рядом со своими землями. После этого набери из колоды на руку 5 начальных карт. Вот как выглядит карта:



5. Если начальная рука не нравится, поменяй

Если начальная рука тебя не устраивает, можешь сбросить все карты, перемешать колоду и взять 5 новых карт. Это можно сделать **только один раз за игру**.

Совет: обычно, если у тебя в начальной руке нет хотя бы двух существ, лучше сбросить карты и набрать новые.

Теперь ты готов начать игру... только сперва потрать ещё часика четыре на изучение зубодробительных правил!

Порядок хода

1. Подготовь все свои карты
2. Возьми карту
3. Реши, на что потратить 2 действия
4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос
5. Взять карту за действие
6. Нападай!
7. Закончи ход

1. Подготовь все свои карты

В начале своего хода верни всех своих существ и строения в **подготовленное положение**. Теперь их снова можно активировать и флюпать.



Повернутая карта

2. Возьми карту

В начале своего хода возьми из колоды **1 карту**. Да, в первом же ходу у тебя будет 6 карт. В процессе игры количество карт на руке будет меняться, но в начале хода ты всё равно тянешь только 1 карту, а не пытаешься добрать до 6.

3. Реши, на что потратить 2 действия

У тебя есть **2 волшебных действия** — пора решить, на что их потратить. Действия ты получаешь автоматически, а не за счёт твоих планшетов земель или чего-то подобного. Тратя действия, ты разыгрываешь существ, строения и заклинания с руки. На большинстве карт указан тип земель: ты сможешь сыграть эти карты, если контролируешь земли такого типа. Подробнее о том, как играть карты, расскажем далее.

4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос

В текстах некоторых карт существ есть способность «Флюп». Чтобы использовать её, поверни карту набок и **придвинь ближе к названию земли**. Некоторые строения тоже можно флюпать. Флюпая строение, поверни его набок, но не придвигай ближе к названию, а просто оставь там, где оно есть. Сделав это, ты применяешь способность, указанную после слова «Флюп».

Флюпать можно как до траты действий, так и после траты одного из них или обоих (но до того, как начал нападать). Можно флюпнуть существо или строение в тот же ход, в который они вошли в игру. **Флюпать можно только в свой ход**. Флюпнутое существо не может нападать в конце твоего хода, но может защищаться, если нападают на него. Если хочешь напасть на соперника существом, у которого есть способность «Флюп», просто не используй эту способность, а бери да нападай.

Флюпать своих существ ты не обязан. Но если не флюпнул, существо должно напасть. О нападении расскажем позже.

5. Взять карту за действие

Действия нельзя сберечь на потом: если не потратил все положенные действия в ход, то непотраченные действия сгорают. Но есть выход: можешь тратить действия на то, чтобы добрать карты на руку. **Одно действие — одна карта**.

Если хочешь, можешь потратить оба действия на добор. Если после добора у тебя остались непотраченные действия, можешь даже сыграть карту, которую только что добрал. В игре нет предела руки. И ты не проигрываешь игру, если в колоде не осталось карт.

«Я флюпнул свинью»



6. Нападай!

После того как ты потратил все действия и флюпнул все карты, которые хотел, **все твои подготовленные (ещё не повернутые) существа должны нападать**. Ты сам выбираешь, в каком порядке они будут нападать, так что выбирай мудро. Когда существо нападает, оно **активируется** (поверни его набор). Сделав это, придвинь существо **ближе к верхнему краю своего планшета земли**, чтобы не перепутать с флюпнутыми существами.

Не забудь, что первый игрок не флюпует и не нападает в самый первый ход игры.

7. Закончи ход

Как только ты закончишь нападать, твой ход закончен.

Розыгрыш карт

Перед тем как разыграть карту, убедись, что ты контролируешь необходимые для этого земли. «Контролировать» — значит иметь в игре на своей стороне поля. Под твоим контролем находятся существа, строения и земли на твоей стороне поля. Заклинания не входят в игру, поэтому ты их не контролируешь. «Твоё существо» — это существо под твоим контролем.

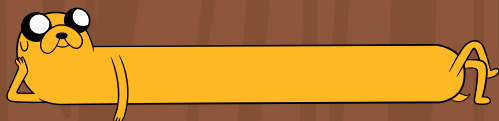
Существа

На каждой карте в левом верхнем углу указана стоимость. Стоимость — это **сколько действий нужно потратить**, чтобы разыграть карту. А ещё стоимость — это **сколько земель указанного типа нужно контролировать**, чтобы разыграть карту. Тип земель указан в правом верхнем углу карты. Если контролируешь больше земель, чем требуется для розыгрыша карты, ты всё равно можешь её разыграть.

Например, чтобы разыграть зернотавра, ты должен потратить оба своих действия за ход. При этом ты должен контролировать хотя бы два кукурузных поля.

Потратив действия, выбери одну из зон и выложи в неё существо на своей стороне — это существо входит в игру. Можешь выложить существо в любую из зон (можно даже в зону с перевёрнутой землёй). К примеру, необязательно играть песчаное существо в песчаную землю.

После того как ты выложил существо, оно остаётся там до конца игры или же до тех пор, пока его не уничтожат, не передвинут или не заменят. Если земля, на которой находится существо, переворачивается лицевой стороной вниз, на существо это никак не влияет.



Хочешь сыграть существо в зону, где уже контролируешь другое существо? Тогда придётся его заменить. Нельзя заменить существо, которое ты уже флюпнул, — **заменить можно только подготовленную карту**. Существо, которое ты заменил, отправляется в сброс своего владельца. Если на существе были жетоны урона, верни их в резерв.

Совет: если у тебя мало жизней и одно из существ сильно ранено — замени его и, возможно, ты спасёшь свою шкуру! Если потеряешь существо в твой ход, то соперник в свой ход нападёт существом на тебя и лишит тебя драгоценных жизней! А если ты успел заменить существо, у тебя больше шансов выжить.

Строения



Розыгрыш строений во многом похож на розыгрыш существ. У строений тоже есть стоимость и тип земель. Например, чтобы разыграть амбар истины, ты должен потратить одно действие и при этом контролировать хотя бы одно кукурузное поле.

Потратив действия, выбери одну из зон (неважно, есть там существо или нет) и выложи строение на своей стороне.

Отличие строения от существа в том, что строение кладётся ниже планшета земли, а не на него (смотри иллюстрацию справа). Необязательно класть кукурузное строение ниже кукурузного поля. Можно класть любое строение ниже любой земли, даже перевернутой. Строения можно заменять по тем же принципам, что и существ.



Заклинания

Разыграв заклинание, примени его эффект и отправь в свой сброс.



На иллюстрации слева — пример карты заклинания. Кстати, это ещё и радужная карта (это обозначено символом в правом верхнем углу). Чтобы сыграть радужную карту, не нужно контролировать земли конкретного типа — подойдёт любой тип земель или даже их сочетание. Не подойдут только перевернутые земли, так как у них нет типа. Например, чтобы сыграть «Перекрытое опыление», ты должен потратить 2 действия и при этом контролировать 2 земли любого типа.



Стоимость некоторых карт равна 0. Такие карты всегда радужные. Неважно, сколько и каких земель ты контролируешь, ты всё равно можешь разыграть эту карту. Главное — разыгрывая только в свой ход, пусть даже действий на розыгрыш тратить не нужно. Например, можешь разыграть «Телепорт» в любой момент своего хода, даже когда потратил оба действия и даже если все твои земли перевёрнуты.



Сражения

После того как ты потратил все действия и применил все способности, **все твои подготовленные существа должны нападать**. Ты сам выбираешь, в каком порядке.

Активировав (повернув набок) существо, напади им на существо соперника в той же зоне. А если у соперника в зоне нет существа, ты нападаешь на самого соперника и наносишь урон его жизням.

Если ты **напал на соперника**, ты наносишь урон его жизням, равный значению атаки твоего существа. Отслеживай наносимый урон с помощью жетонов урона (помнишь, в начале игры каждый игрок получил жетонов на 25 жизней?).

Если ты **напал на существо**, два существа наносят друг другу урон **одновременно**. Твоё существо наносит существу соперника урон, равный значению своей атаки. Бери жетоны из резерва и отмечай ими урон существ. Существо соперника наносит твоему существу урон, равный значению своей атаки.

После этого, если количество урона, полученного существом, превысило его значение защиты, оно погибает — сбрось с существа все жетоны урона и отправь его в сброс владельца.

Важно: даже если существо погибает, оно всё равно наносит урон существу соперника, так как они наносят урон одновременно.

Независимо от того, погибли существа или нет, переходи к следующему существу и активируй его для нападения.

Когда все твои существа либо флюпнуты, либо активированы, твой ход закончен. Никаких действий ты уже сделать не сможешь. Передавай ход сопернику.



Вот несколько примеров сражений:

Джейк сыграл кожурыцаря. Так как это первый ход Джейка в игре, он не может флюпнуть кожурыцаря (даже будь у него такая способность) и не нападает.

Финн в свой первый ход играет необъятного солдата-духа и свинью. И он уже может напасть обоими.



Но вместо этого Финн решает флюпнуть свинью и тем самым перевернуть кукурузное поле Джейка в той же зоне. Это ослабляет кожурыцаря, уменьшая значения его атаки и защиты. Солдата-духа нельзя флюпнуть, а у Финна закончились действия. Пора нападать! Необъятный солдат-дух активируется и наносит 1 урон жизням Джейка, потому что напротив солдата-духа нет существа. Свинья не нападает на кожурыцаря, потому что она флюпнута, а значит, и кожурыцарь не нанесёт свинье урон в этом ходу.

А Джейку уже не терпится напасть!



В свой следующий ход Джейк играет слюнявого парня (на это тратится 2 действия). После этого оба его существа нападают на существ соперника в своих зонах.



Джейк решает сперва напасть слюнявым парнем. Тот наносит 3 урона солдату и получает от него 1 урон в ответ. После этого нападает кожурыцарь. Свинья получает 3 урона — потому что под контролем Джейка сейчас только 3 кукурузных поля — и наносит 2 урона в ответ, с учётом бонуса +1 к атаке за соседство с солдатом-духом.

Финну стоит заменить свинью в свой следующий ход — если он этого не сделает, свинья, напав на рыцаря, погибнет и Джейк сможет нанести урон непосредственно жизням Финна. Свинью нельзя снова флюпнуть и избежать сражения, так как кукурузное поле в её зоне уже перевёрнуто.



Другие способности

Как можно увидеть на примерах кожурыцаря и солдата-духа, у карт бывают способности и помимо флюпа. Большинство таких способностей **работают всё время, пока эти карты в игре**. В примере сражения на предыдущей странице, если бы у Финна не было солдата-духа, его свинья нанесла бы рыцарю только 1 урон.

Если в тексте способности указано «>>>», то всё, что написано до этого символа, — это стоимость применения способности. Такая способность срабатывает только тогда, когда ты оплачиваешь её стоимость.



У некоторых карт указаны способности, которые работают только «в этот ход». Например, синюшный вождь может стать ещё сильнее, если играть заклинания. Поскольку заклинания можно играть только в свой ход, усиление действует только до конца того хода, в котором ты играл заклинания. Чем больше заклинаний ты сыграешь в течение хода (неважно, до или после входа вождя в игру), тем больше будет его значение атаки.

Если в способности существа или строения указано «эта зона», речь о зоне, в которой в данный момент находится карта.

Например, свинья может перевернуть только кукурузное поле в своей зоне. Другие кукурузные поля соперника эта способность перевернуть не позволит.

Для применения некоторых способностей нужно тратить действия. Чтобы применить такие способности, необязательно контролировать какие-то определённые типы земель. Если ты потратил действие на применение способности, то уже не сможешь потратить его на что-то другое. Тратить действия на способность тебя никто не обязывает. Но если вдруг останется лишнее действие — почему бы не пустить его в ход?



Собери свою колоду

В состав игры входит 2 колоды по 40 карт. В других наборах и дополнениях появятся новые колоды, которые можно смешивать с этими двумя. Также там появятся другие типы земель. Официальный рекомендованный перечень карт ты можешь найти на странице игры на сайте hobbyworld.ru.



В дальнейшем ты сможешь собрать колоду так, как захочешь. Но имей в виду:

- в колоде должно быть **не меньше 40 карт** (зато верхнего предела нет, можешь расширять колоду как угодно);
- каждая карта может встречаться в колоде **не больше трёх раз**. Так, если у тебя в колоде уже есть 3 карты «Свинья», четвёртую добавить нельзя.

Кстати, тебе совсем не обязательно использовать 4 одинаковые земли. Например, можешь взять 1 кукурузное поле, 1 песчаную землю, 1 бесполезное болото и 1 синюю равнину. Не забудь только: чтобы разыграть существо, заклинание или строение стоимостью 2 действия, ты должен контролировать 2 земли соответствующего типа. Зато, если у тебя всего 1 кукурузное поле, ты можешь по очереди в один и тот же ход разыграть двух кукурузных существ стоимостью в 1 действие каждое. Короче говоря, если у тебя 4 земли разных типов, то и карты в твоей колоде либо должны стоить 1 действие или дешевле, либо должны быть радужными (для радужных неважно, какого типа земли у тебя под контролем).

Словарь

+X к атаке: если у существа +X к атаке, оно дополнительно наносит X урона в сражении.

+X к защите: если у существа +X к защите, оно может выдержать на X урона больше прежде, чем погибнуть.

Выбранный: некоторые заклинания и способности карт позволяют тебе выбрать существо, строение или землю, на которых они будут воздействовать. Если для такой способности есть подходящая цель, ты должен её выбрать, даже если это твоя собственная карта. Если же подходящей цели нет, применить такую способность ты не сможешь. Например: если свинья находится в зоне с синими равнинами и перевёрнутым кукурузным полем, её нельзя флЮпнуть, так как в её зоне нет кукурузного поля, которое тебе предписано выбрать.

Перевёрнутые земли: перевёрнутые земли не относятся ни к одному типу. Когда ты собираешься разыграть карту и подсчитываешь, сколько земель нужного типа у тебя под контролем, не учитывай перевёрнутые земли. В остальном перевёрнутая земля остаётся землёй: на неё можно разыгрывать существ, а ниже её — строения.

Например, если у тебя одно кукурузное поле и три перевёрнутые земли, ты не сможешь сыграть кукурузную или радужную карту, которая стоит 2 действия.





Перемещение между зонами: существо или строение можно переместить из одной зоны в другую с помощью специальных заклинаний или способностей карт. Нельзя перемещать существо в зону, где под твоим контролем есть другое существо. Точно так же строение нельзя перемещать в зону, где под твоим контролем есть другое строение. Заменять существо или строение можно только тогда, когда ты вводишь в игру новое существо или строение.

Пустая зона: зона считается пустой, если на твоей стороне этой зоны нет существ. Если ты контролируешь трёх существ, значит контролируешь одну пустую зону. Если на твоей стороне зоны нет строения, она считается незастроенной.

Сброс: уничтоженные, заменённые и сброшенные карты отправляются в твой сброс. Сброс лежит лицевой стороной вверх, и оба игрока могут в любой момент его просматривать. Если ты контролируешь карту соперника и она должна уйти в сброс, эта карта уходит в сброс соперника, а не в твой.

Сбросить карту: когда какой-то эффект говорит тебе сбросить карту, ты выбираешь карту с руки (если не сказано иного) и отправляешь в свою стопку сброса.

Соседний: существо в зоне непосредственно слева или справа от другого существа считается для него соседним. Существо в зоне непосредственно слева или справа от какой-либо земли считается для неё соседним. Строение в зоне непосредственно слева или справа от другой зоны считается для неё (и для существа в этой зоне) соседним. Твои строения, существа или земли могут быть соседними только для карт под твоим контролем, но не для карт соперника. В примере боя на странице 8 солдат-дух и свинья считаются соседними. Строение и существо в одной и той же зоне соседними не считаются.



Уничтожить карту: когда существо или строение уничтожается, оно кладётся в сброс его владельца. Владелец — тот игрок, чьей колоде изначально принадлежала карта.



Пояснения к отдельным картам



Крутой пёс: пока твой крутой пёс в игре, соперник не может нападать на твоих существ в соседних зонах. На самого крутого пса нападать можно. Крутой пёс мешает существам активироваться для нападения, но не мешает флюпаться. Если твоё существо не умеет флюпаться, а напасть ему мешает крутой пёс, это существо закончит ход в подготовленном положении.



Перекрёстное опыление: если на твоей стороне поля только кукурузные земли, считается, что ты контролируешь только один тип земель (и неважно, что у каждого кукурузного поля своё изображение — только название играет роль). Перевернутые земли не считаются, потому что у них нет ни названия, ни типа.



Док Смерть: чтобы оплатить способность, добрый доктор может уничтожить любое существо под твоим контролем, включая себя.



Жнец: дополнительную стоимость нужно оплатить сразу, иначе ты не сможешь сыграть жнеца. Существо соперника, переместившееся на твою сторону, не возвращается в подготовленное положение до начала твоего следующего хода. Если все соседние земли заняты другими существами, то существо не перемещается. Если напротив сыгранного жнеца нет существа, то он сам перемещается в соседнюю пустую зону, если может это сделать.



Прохладный младенец: получает бонус +3 к атаке, только если нападает непосредственно на соперника. Если он нападает на существо, то бонуса к атаке не получает.



Мисс мумия, Песчаный крыло-глаз: если на выбранной карте нет жетонов урона, оно получает постоянный бонус +1 к защите (пока находится в игре). Если на выбранной карте есть жетоны урона, вместо этого убери с неё 1 жетон. Когда Мисс мумия возвращается тебе на руку, сбрось с неё все жетоны урона.



Джинн Стрюзан: существа, которые были флюпнуты в твой ход, остаются таковыми и во время хода твоего соперника, поэтому бонус к атаке сохраняется.



Непустой гроб: стоимость существа не может стать меньше нуля.



Царь полей, Перекрёстное опыление и другие: помни, что радужные существа не считаются ни кукурузными, ни равнинными, ни какими-то ещё. Они не относятся ни к одному типу земель.



Титры

Разработчик: Мэтт Гира | Cryptozoic Entertainment

Президент и креативный директор: Кори Джонс

Генеральный директор: Джон Ни

Исполнительный директор: Скотт Гита

Директор по продажам и развитию бизнеса: Джон Сепенюк

Команда разработчиков: Фил Кейп, Дэн Кларк, Мэтт Данн, Кевин Джордан, Эрик Ларсен, Мэтт Гира, Бен Столл, Дрю Уокер, Крис Вудс

Графический дизайн: Ларри Ренак (ведущий дизайнер), Хоуман Хадзибейк, Джон Вайнъярд, Нэнси Вальдес | **Редактор:** Скотт Томас

Руководитель производства: Лейша Камминс

Брэнд-менеджер: Эдам Сблендорио

Бизнес-координатор: Руми Асай

Офис-менеджер: Эйприл Джонс

Маркетологи: Хавьер Касильяс, Дрю Корф, Майк Розенберг, Джейсон Зила

Тестировщики: Ричард Брэйди, Том Драйвер, Расс Гринволд, Кент Хайдельман, Адам Хэнш, Александр Маган, Риччи Рукавина, Маркус Савино, Джейсон Зила, Натаниэль Ямагути и многие, многие другие.

Особые благодарности: Уильяму Бринкмэну, Миранде Чарски, Кайлу Хьюеру, Мэтту Хоффману, Ванессе Хименес, Майклу Кирхгоффу, Лэйси Лоудс, Джорджу Надье, Мэттиасу Нэги, Джону Ни, Рэйчел Вальверде, Лизе Виллэйр, Мэри-Кармен Уилбер.
TM & © Cartoon Network



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев | **Главный редактор:** Александр Киселев

Переводчики: Илья Семёнов, Валентин Матюша | **Редактор:** Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар | **Корректор:** Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Офис-менеджер и изготовитель редакционного прототипа: Оксана Литвиненко

Маркетолог, фанат Adventure Time и просто бородатый человек: Алексей Кабанов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



Порядок хода

1. Подготовь все свои карты
2. Возьми карту
3. Реши, на что потратить 2 действия
4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос
5. Взять карту за действие
6. Нападай!
7. Закончи ход

Сражения

Все твои нефлюпнутые существа должны нападать. Если в зоне напротив твоего существа есть другое существо, они наносят друг другу урон, равный значениям их атаки. Если напротив твоего существа нет другого существа, оно наносит урон жизням твоего соперника, равный значению своей атаки.

Цель игры

Снизить жизни соперника с 25 до 0. Если ты это сделал, ты крутой! В следующий раз ты будешь ходить первым.



Кукурузное поле



Добрая земля



Песчаная земля



Синяя равнина



Бесполезное болото



Радуга

