

# 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.

«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. В колоде Принцессы Бубыльгум используется добрая земля, а в колоде Принцессы Пупырки — две синие равнины и два бесполезных болота.

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:

	<b>Название карты</b>	
<b>Стоимость</b>		<b>Тип земель</b>
		<b>Изображение</b>
<b>Тип карты</b>		<b>Текст карты</b>
<b>Значение атаки</b>		<b>Значение защиты</b>

### 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

(Пункты 3, 4 и 5 можно выполнять в любом порядке.)

### 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

В начале хода ты получаешь 2 волшебных действия. Они даются автоматически, а не за счёт твоих планшетов земель или чего-то подобного. Чтобы сыграть с руки существ, строения и заклинания, ты должен потратить на это действия. Действия универсальны и тратятся, чтобы разыгрывать карты с руки. Необязательно тратить все доступные действия, чтобы завершить свой ход.

## 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.

Флюпать своих существ ты не обязан. Но если не флюпнул, существо должно нападать. 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 милашку»



## 6. Нападай!

После того как ты потратил все действия и флүпнул 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 флүпнутыми существами.

Не забудь, что первый игрок не флүпует 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. «Твое существо» — это существо под твоим контролем, находящееся на твоей стороне поля.

## 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 грамотея из будущего, ты должен потратить оба своих действия за ход. При этом ты должен контролировать хотя бы две синие равнины.

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 равнинное существо в синие равнины.

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, если только в описании существа не указано обратное.





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. Чтобы заменить существо, ты обязан сыграть новое существо в эту зону.

**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 пещеру одиночества, ты должен потратить два действия и при этом контролировать хотя бы две хорошие земли.

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 доброземельное строение ниже доброй земли. Можно класть любое строение ниже любой земли, даже перевернутой. Строения можно заменять, разыгрывая другие строения в эту же зону.



## Заклинания



На иллюстрации слева — пример карты заклинания. Заклинание находится у тебя на руке до тех пор, пока ты не решишь его сыграть. Чтобы сыграть заклинание, ты должен не только контролировать подходящие земли, но и потратить действие. Разыгрывая заклинание, прочти сопернику игровой текст, произведи указанные действия, а затем сбрось карту. Заклинания не выкладываются на земли, строения или существа.

Карты стоимостью 0 могут быть сыграны в любой момент твоего хода до того, как ты начнёшь нападать, и не требуют действий для того, чтобы их сыграть.



## Радужные карты

На иллюстрации справа — радужная карта (это обозначено символом в правом верхнем углу и в тексте карты). 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.

Стоимость ряда существ, строений и заклинаний равна 0, такие карты всегда радужные. Неважно, сколько и каких земель ты контролируешь, ты всё равно можешь разыграть эту карту. Главное — разыгрывай только в свой ход. Например, можешь разыграть «Силу труселей» в любой момент своего хода, даже когда потратил оба действия и даже если все твои земли перевернуты.



## 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?). Количество жизней не может быть больше 25.

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, сравнялось с его значением защиты или превысило его, существо погибает — сбрось с него все жетоны урона и отправь в сброс владельца.

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

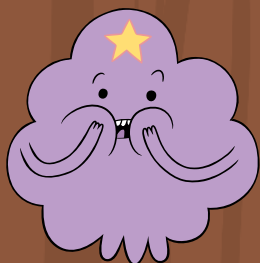
Независимо от того, погибли существа или нет, переходи к следующему существу и активируй его для нападения.

Как только все твои подготовленные существа напали, твой ход завершается.

Вот несколько примеров сражений:

Принцесса Бубыльгум сыграла стену шоколада. Так как это первый ход Бубыльгум в игре, она не может флюпнуть стену (даже будь у неё такая способность) и не нападает.

Пупырка в свой первый ход играет руку скелета и псоя. И она уже может напасть обоими.



Но вместо этого Пупырка решает флюпнуть руку скелета и отправить три верхние карты с верха своей колоды в сброс. Среди них попадается 1 заклинание, так что Бубыльгум должна сбросить 1 карту с руки на свой выбор.

У Пупырки не осталось действий и карт с нулевой стоимостью на руке. Последнее, что она делает перед тем, как напасть, — сбрасывает одну карту с руки, чтобы увеличить силу атаки псоя на текущий ход.

Пора напасть! Псой активируется и наносит 2 урона жизням Бубыльгум, поскольку напротив псоя нет существа. Жизни Бубыльгум сокращаются до 23. Рука скелета не нападает на стену, потому что флюпнута, а значит, и стена шоколада не нанесёт руке скелета урон в этом ходу.



## А Бубльгум уже не терпится нападать!



В свой следующий ход принцесса Бубльгум играет яблочного пироклопа. Если пироклоп будет успевать вовремя лечить стену шоколада, то она нанесёт сопернику серьёзный урон. После этого оба существа нападают на существ соперника в своих зонах.



Бубльгум решает сперва напасть пироклопом. Пироклоп наносит 1 урон псою, а тот не наносит урона в ответ, ведь его атака равна 0. Бонус +2 к атаке, полученный псоем за сброс карты с руки, длится до конца хода Пупырки и теперь не действует.

После этого нападает стена шоколада. Поскольку она ранее не получала урона, у неё есть бонус +3 к атаке! Она наносит 4 урона руке скелета, которая наносит в ответ 3 урона. Несмотря на то, что рука флюпнута, она всё равно наносит урон в ответ.



## Другие способности

Как можно увидеть на примерах стены шоколада и псоя, у карт бывают способности и помимо флюпа. Большинство таких способностей **работают всё время, пока эти карты в игре.**

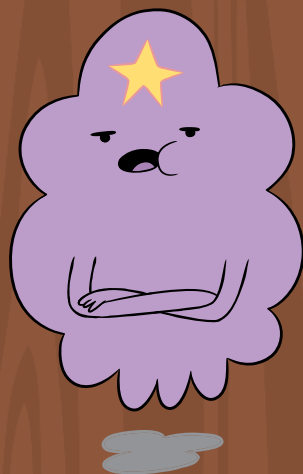
Если в тексте способности указано «>>>», то всё, что написано до этого символа, — это стоимость применения способности. Такая способность срабатывает только тогда, когда ты оплачиваешь её стоимость.



У некоторых карт указаны способности, которые работают только «в этот ход». Например, кольцо пушистости становится ещё сильнее, если играть его на существо, получившее большое количество урона. Поскольку заклинания можно играть только в свой ход, усиление действует только до конца того хода, в котором ты играл заклинания.

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

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?



Для применения некоторых способностей нужно сбрасывать карты. Применяя такие способности, ты сам решаешь, какие карты сбросить с руки. Если способность предлагает сбросить не больше 5 карт, выбери число от 0 до 5 и сбрось это количество карт с руки. Ты можешь сбрасывать карты для применения таких способностей до или после того, как потратил в этом ходу свои действия. Применять их во время нападения или в ход соперника нельзя.



## Собери свою колоду

В состав игры входит 2 колоды по 40 карт. В других наборах ты найдёшь другие колоды, которые можно смешивать с этими двумя. Также там есть другие типы земель. Официальный рекомендованный перечень карт ты можешь найти на странице игры на сайте [hobbyworld.ru](http://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 «Псой», четвертую добавить нельзя.

Кстати, тебе совсем не обязательно использовать 4 одинаковые земли. Например, можешь взять 1 кукурузное поле, 1 песчаную землю, 1 добрую землю 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: ты не можешь сыграть «Портки отпадности», если подходящее существо не находится под твоим контролем.



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

Например, если у тебя одно кукурузное поле и три перевернутые 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. 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



**Яблочный пироклоп:** в начале твоего хода выбери эффект, который хочешь применить к каждому из твоих существ (включая это): «снять 1 урон», «нанести 1 урон» или «ничего не делать». Ты не обязан выбирать одинаковые эффекты для всех существ под твоим контролем. Учти, что снятие урона с существа, которое не получило урона, не принесёт никакого эффекта.



**Сила труселей:** помни, что болотным существом считается только то, которое отмечено значком мухи в правом верхнем углу, а вовсе не любое существо, помещённое на бесполезные болота.



**Пещера одиночества:** если твоё существо в зоне с пещерой не флюпнуто, оно всё равно должно активироваться, чтобы напасть. Заклинания и способности, не требующие выбора цели, могут нанести урон существу в зоне с пещерой. Как только ты оплатил эффект способности пещеры, она вступает в силу и будет действовать в ход соперника. Если ты хочешь, чтобы она действовала и дальше, в твой следующий ход тебе придётся оплатить её эффект снова.



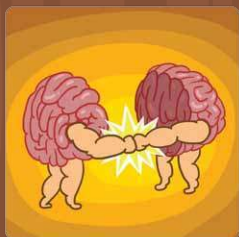
**Зелёная сахарная вата:** ты можешь выбрать существо как под своим контролем, так и под контролем соперника.



**Скелет-покатун:** эта карта обходит правило, когда ты не можешь перемещаться в занятую зону. В данном случае оба существа меняются местами одновременно.



**Вулкан:** чтобы сыграть эту карту, в игре должно быть строение. Перевернутая земля не относится к какому-либо типу, но всё же на неё можно поместить существо или строение. Если у тебя было всего две земли одного типа и одну из них ты перевернул, то у тебя остаётся одна земля этого типа. Ты не сможешь сыграть карты этого типа со стоимостью 2, но к счастью, ты всё ещё можешь сбрасывать подобные карты, чтобы некоторые твои болотные существа получали бонусы.



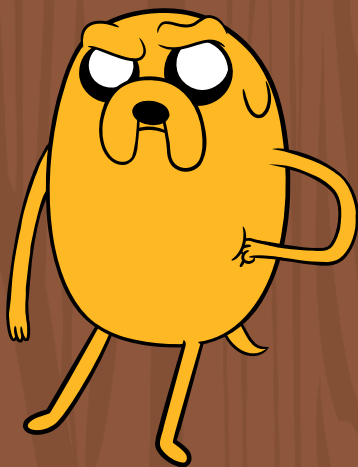
**Подсознательная мощь:** считаются только заклинания, которые ты уже успел сыграть к этому моменту.



**Фей-чабан:** бонус +2 к защите действует до тех пор, пока это существо в игре. Это не является восстановлением урона. Если существу, соседнему с феим-чабаном, нанесено 7 урона и на карте этого существа указана защита 7, то как только фей-чабан покидает игру, существо с защитой 7 немедленно уничтожается. Но если ты заменишь фею-чабана другой такой же картой (или любым существом, которое даёт бонусы к защите соседним существам), то раненое существо не погибнет.



**Пирамидия:** чтобы потратить полученное действие, тебе нужно будет заменить существо в этой зоне.



## Титры

**Разработчики:** Мэтт Гира и Кори Джонс | 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, Сенсия Ким | **Редактор:** Скотт Томас

**Руководитель производства:** Лейша Камминс | **Бренд-менеджер:** Эдам Сблендорио

**Руководитель отдела маркетинга:** Кэт Метцен | **Бизнес-координатор:** Руми Асай

**Офис-менеджер:** Ванесса Хименес | **Маркетологи:** Хавьер Касильяс, Дрю Корф,

Сара Эриксон | **Тестировщики:** Спенсер Бэйтмен, 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, Шону Бёрнсу, Алексу Чарски, Миранде

Чарски, Эрике Конвей, Челси Фасо, Кайлу Хьюеру, Мэтту Хоффману, Майклу

Кирхгоффу, Лэйси Лоудс, Эрин Малафронтье, Джорджу Надье, Мэттиасу Нэги,

Энджеле Сиссон, Лизе Виллэйр, Мэри-Кармен Уилбер, Питеру Эдеру

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:** Иван Шелуханов, Валентин Матюша | **Корректор:** Ольга Португалова

**Редакторы:** Валентин Матюша, Евгения Некрасова

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Креативный директор:** Николай Пегасов

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

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

*Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!*

*Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpos@hobbyworld.ru](mailto:vorpos@hobbyworld.ru) или задавайте  
нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://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

(Пункты 3, 4 и 5 можно выполнять в любом порядке.)

## 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 до 0. Если ты это сделал, ты крутой! В следующий раз будешь ходить первым.



Кукурузное поле



Добрая земля



Песчаная земля



Синяя равнина



Бесполезное болото



Радуга

## Официальный перечень карт

### Принцесса Бубльбугум

- |                        |                           |
|------------------------|---------------------------|
| 2 × Корова             | 1 × Шоколадный ангел      |
| 2 × Сердечный ангел    | 2 × Мятнозмей             |
| 2 × Крылоглаз-альбинос | 2 × Кольцо пушистости     |
| 2 × Ватный крылоглаз   | 1 × Падающая звезда       |
| 2 × Стена шоколада     | 2 × Пиропад               |
| 1 × Мисс Пушинка       | 2 × Синяя сахарная вата   |
| 2 × Милашка            | 2 × Зелёная сахарная вата |
| 2 × Яблочный пироклоп  | 1 × Небесный замок        |
| 2 × Доброзавр Рекс     | 1 × Кровавая крепость     |
| 2 × Радужный крылоглаз | 1 × Пещера одиночества    |
| 1 × Фей-чабан          | 1 × Мельница              |
| 2 × Пироклоп           | процветания               |
| 2 × Ванильный ангел    |                           |

### Принцесса Пупырка

- |                          |                            |
|--------------------------|----------------------------|
| 2 × Козлик               | 1 × Вулкан                 |
| 2 × Мозголип             | 2 × Сила труселей          |
| 2 × Виноградный джинн    | 1 × Роковой сортир         |
| 2 × Голубичный джинн     | 1 × Мавзолей               |
| 2 × Грамотей из будущего | 1 × Башня ночи             |
| 1 × Нахал в наушниках    | 1 × Кристалл силы          |
| 1 × Скелет-покатун       | 1 × Портки отпадности      |
| 2 × Драконья нога        | 2 × Подсознательная мощь   |
| 2 × Псой                 |                            |
| 2 × Геркуглаз            | 1 × Пирамидия              |
| 1 × Розовая ундинка      | 1 × Кровавая крепость      |
| 2 × Обожрусеница         | 2 × Лысый приседун         |
| 1 × Рука скелета         | 2 × Бродячая бесконечность |
| 2 × Антрекот-мясник      |                            |