

1. ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ

ПОРАЗКА



В КІНЦІ СВОГО ХОДУ
НУЛЬ СКАРБІВ

НА ПОЧАТКУ ГРИ У
КОЖНОГО ГРАВЦЯ Є



СКАРБІВ

ІСТОТИ ГРАВЦЯ НОСЯТЬ СКАРБИ
В ЙОГО СКАРБНИЦЮ

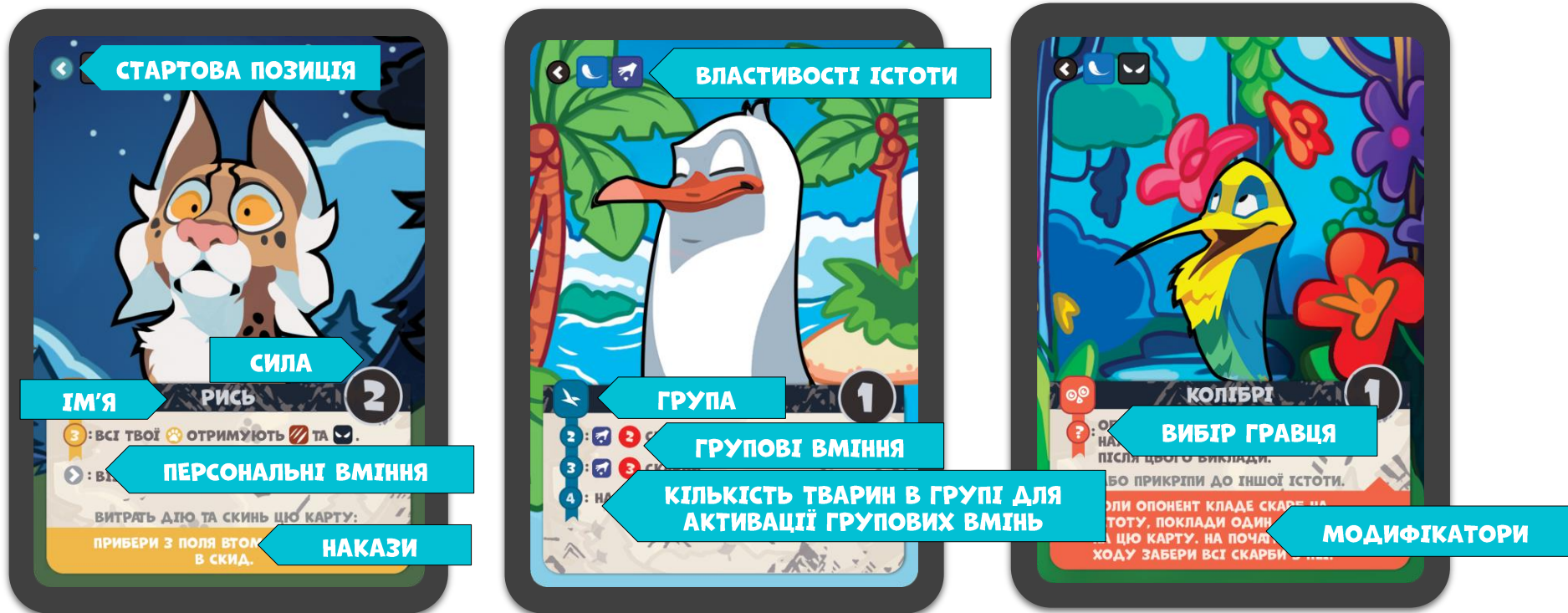


ПЕРЕМОГА



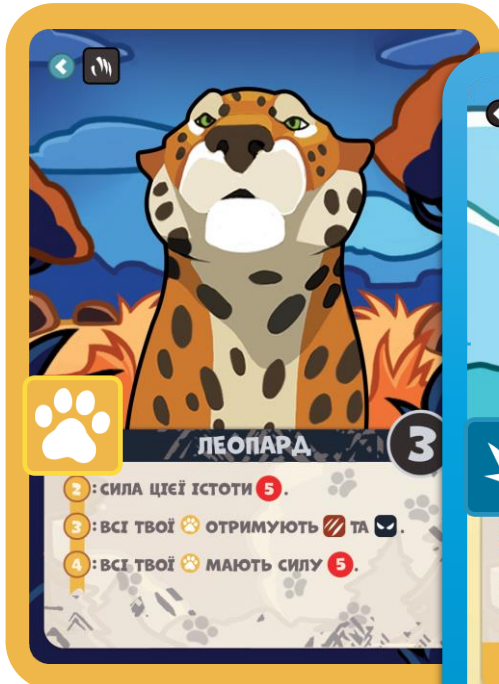
ОТРИМАВ 12 СКАРБІВ І
ПРОТРИМАВСЯ ОДНЕ КОЛО

2. ІСТОТА



3. ГРУПИ ІСТОТ

КОТЯЧІ



МАЮТЬ ВЛАСТИВІСТЬ СТИБОК, ЩО ДОЗВОЛЯЄ АТАКУВАТИ ПТАХІВ

ПТАХИ



БІЛЬШІСТЬ МАЮТЬ ПОЛІТ І НЕДОСЯЖНІ ДЛЯ ІСТОТ БЕЗ ВЛАСТИВІСТІ СТИБОК

КРОВОЖЕРЛИВІ



ДАЮТЬ ДОДАТКОВІ ОЧКИ ДІЇ

ПАЦИФІСТИ

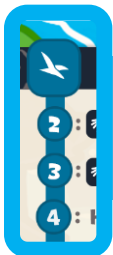


НАБИРАЮТЬ І НОСЯТЬ БАГАТО СКАРБІВ І НЕ ВМІЮТЬ АТАКУВАТИ

ПРИЧЕПИ



МОЖУТЬ ЧІПЛЯТИСЬ ДО ІНШИХ ІСТОТ І МОДИФІКУВАТИ ЇХ



ГРУПОВІ ВМІННЯ - ВМІННЯ, ЩО ДОЗВОЛЯЮТЬ ОТРИМУВАТИ ПЕРЕВАГИ ПРИ НАКОПИЧЕННІ ГРАВЦЕМ НА ПОЛІ ТВАРИН ОДНІЄЇ ГРУПИ

4. ВЛАСТИВОСТІ ІСТОТ

ПОЛІТ



ІСТОТИ БЕЗ ЦІЄЇ ВЛАСТИВОСТІ АБО БЕЗ ВЛАСТИВОСТІ СТИБОК НЕ МОЖУТЬ ВЗАЄМОДІЯТИ З ТАКИМИ ІСТОТАМИ

СТИБОК



ІСТОТИ З ЦІЄЮ ВЛАСТИВІСТЮ МОЖУТЬ ВЗАЄМОДІЯТИ З ІСТОТАМИ, ЯКІ МАЮТЬ ВЛАСТИВІСТЬ ПОЛІТ

ЗАГРОЗА



БЛОКУЄ ВЗАЄМОДІЮ ІСТОТ ОПОНЕНТІВ З ІСТОТАМИ ВЛАСНИКА. ДЛЯ ЦЬОГО ІСТОТА МАЄ ЗНАХОДИТИСЬ В ЦЕНТРІ І НЕ БУТИ ВТОМЛЕНОЮ

ПЕРЕХОПЛЕННЯ



ІСТОТА МОЖЕ ВЗАЄМОДІЯТИ З ІСТОТАМИ З БУДЬ-ЯКОЇ НА БУДЬ-ЯКУ ПОЗИЦІЮ (ЯКЩО НЕМА ЗАГРОЗИ)

КРАДІЖКА



ІСТОТА МОЖЕ БРАТИ СКАРБ ЗІ СКАРБНИЦІ ГРАВЦІВ ТА У ІНШИХ ІСТОТ ЗА БАЖАННЯМ ВЛАСНИКА. У ОДНОГО ОБ'ЄКТА ЗА РАЗ

ВАНТАЖОПІДЙОМНІСТЬ



ІСТОТА БЕРЕ СКАРБ У КІЛЬКОСТІ, ЩО ДОРІВНЮЄ ЇЇ СИЛІ НА ДАНИЙ МОМЕНТ

МИРОЛЮБНІСТЬ



ІСТОТА НЕ ВМІЄ АТАКУВАТИ, ТОБТО ВЗАЄМОДІЄ З ІНШОЮ ТІЛЬКИ КОЛИ ТА ЇЇ АТАКУЄ

НЕЗГРАБНІСТЬ



ІСТОТА ВМІЄ ТІЛЬКИ АТАКУВАТИ, ЦЯ ІСТОТА НЕ МОЖЕ ВЗАЄМОДІЯТИ ЗІ СКАРБОМ

УВАЖНІСТЬ



ІСТОТА ДОЗВОЛЯЄ ВЛАСНИКУ БАЧИТИ ТА ВЗАЄМОДІЯТИ З ІСТОТАМИ З НЕПОМІТНІСТЮ

НЕПОМІТНІСТЬ



ІСТОТУ НЕ МОЖНА АТАКУВАТИ ІНШОЮ ІСТОТОЮ

5. НАКАЗИ



ГРАВЕЦЬ ОБИРАЄ ЗІГРАТИ ІСТОТУ ЧИ ЗІГРАТИ КАРТУ ЯК НАКАЗ. ПІСЛЯ ЧОГО АБО ВИКЛАДАЄ КАРТУ НА ПОЛЕ АБО КЛАДЕ В СКИД

6.1 МОДИФІКАТОРИ



ГРАВЕЦЬ ОБИРАЄ ЗІГРАТИ КАРТУ З РУКИ ЯК ІСТОТУ ЧИ ПРИКРІПИТИ ЇЇ ДО ІНШОЇ



ПРИКРІПЛЕНІ КАРТИ ПЕРЕСТАЮТЬ БУТИ ІСТОТАМИ

6.2 МОДИФІКАТОРИ



ПЕРЕПРИКРІПЛЕННЯ КАРТИ **НЕ** ВИКОРИСТОВУЄ ОЧКИ ДІЇ



ПЕРЕПРИКРІПЛЕННЯ КОЖНОЇ КАРТИ ВИКОНУЄТЬСЯ ОДИН РАЗ ЗА ХІД

7. ПЕРСОНАЛЬНІ ВМІННЯ ІСТОТ



КОЛИ ІСТОТУ ВИКЛАДАЮТЬ НА ПОЛЕ (НЕ ВАЖЛИВО ЗВІДКИ). АВТОМАТИЧНА ДІЯ



У СВІЙ ХІД ГРАВЕЦЬ МОЖЕ АКТИВУВАТИ ВМІННЯ ІСТОТИ, ВОНА ВТОМЛЮЄТЬСЯ Й НЕ МОЖЕ АТАКУВАТИ АБО ЗДОБУВАТИ СКАРБ ЦЬОГО ХОДУ



СПРАЦЬОВУЄ, КОЛИ ІСТОТА ЗАЛИШАЄ ПОЛЕ



ПАСИВНЕ ВМІННЯ: ДІЄ ЗАВЖДИ, ПОКИ ЦЯ ІСТОТА ЗНАХОДИТЬСЯ НА ПОЛІ

8. ІГРОВЕ ПОЛЕ



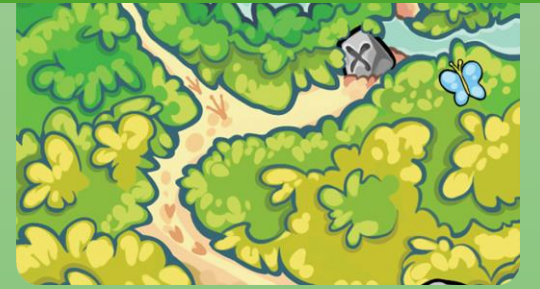
СТАРТОВА ЗОНА



**СТАРТУЮТЬ
НАЙПОВІЛЬНІШІ ІСТОТИ**



КУЩІ



 **ІСТОТИ МАЮТЬ
НЕПОМІТНІСТЬ**

**ІСТОТИ В СТАРТОВІЙ ЗОНІ І В КУЩАХ НЕ МОЖУТЬ ДІЯТИ
(АТАКУВАТИ, БРАТИ СКАРБИ), ЯКЩО НЕ МАЮТЬ
СПЕЦІАЛЬНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ, ЩО ДОЗВОЛЯЮТЬ ЦІ ДІЇ**



ЦЕНТР

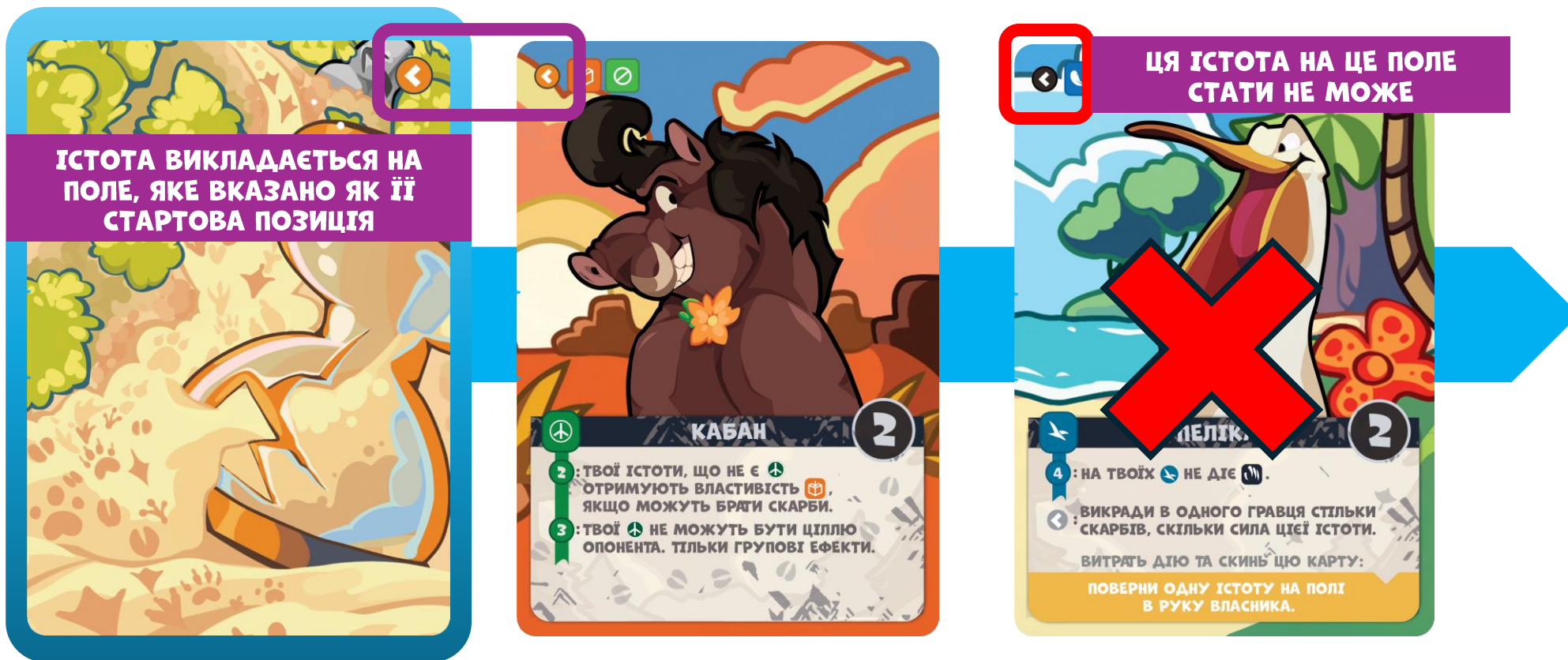


**КОЛИ ІСТОТА ПОТРАПЛЯЄ
СЮДИ, ВОНА ОДРАЗУ МОЖЕ**

 **ОТРИМУВАТИ СКАРБИ**

 **АТАКУВАТИ**

9. ВИКЛАДАННЯ ІСТОТ



ВИКЛАДЕНІ ІСТОТИ В ЦЕЙ ХІД НЕ МОЖУТЬ РУХАТИСЬ ПО ПОЛЮ



ВИКЛАДЕНІ В ЦЕНТРІ ІСТОТИ МОЖУТЬ ОДРАЗУ ДІЯТИ

10. ДІЇ ТА ОЧКИ ДІЙ



КАРТА В РУЦІ

ВИТРАЧАЄ ОЧКО ДІЙ

ВИКЛАДАННЯ ІСТОТИ

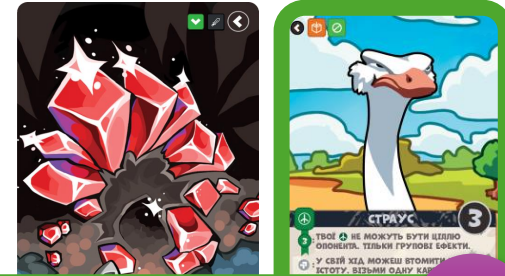
НАКАЗИ

МОДИФІКАЦІЯ

ДОСТУПНІ ДІЇ



**ГРАВЕЦЬ МОЖЕ ДІЯТИ
ТІЛЬКИ В СВІЙ ХІД!!!**



КАРТА НА СТОЛІ

НЕ ВИТРАЧАЄ ОЧКИ ДІЙ

ПЕРЕМІЩЕННЯ ІСТОТИ

НАБИРАННЯ СКАРБІВ

АТАКА ІСТОТ ОПОНЕНТА

**ПЕРЕПРИКРІПЛЕННЯ
МОДИФІКАТОРА**

КОЖЕН ПОЧАТОК ХОДУ ГРАВЦЮ НАРАХОВУЮТЬСЯ

2

ОЧКИ ДІЙ

11. ІСТОТИ НА ПОЛІ. ГОТОВНІСТЬ ДО ДІЙ

НЕ ВТОМЛЮЄТЬСЯ ВІД

ВИКЛАДЕННЯ

ПЕРЕМІЩЕННЯ

ПРИКРІПЛЕННЯ



ГОТОВА

ВТОМЛЮЄТЬСЯ ВІД

АТАКА ІСТОТ ОПОНЕНТА

ОТРИМАННЯ СКАРБУ



ВТОМЛЕНА

ВТОМЛЕНА ІСТОТА НЕ МОЖЕ ДІЯТИ



КОЖЕН ПОЧАТОК ХОДУ ВСІ ІСТОТИ ГРАВЦЯ, ЯКИЙ ПОЧИНАЄ ХІД, СТАЮТЬ ГОТОВИМИ ДО ДІЙ, ЯКЩО ЦЕ НЕ ЗАПЕРЕЧУЮТЬ ПРАВИЛА АБО ВЛАСТИВОСТІ ІНШОЇ ІСТОТИ, ЯКІ ДІЮТЬ НА НЕЇ

12. ПЕРЕМІЩЕННЯ ІСТОТ

ІСТОТУ МОЖНА ПЕРЕМІСТИТИ НА ІНШУ ПОЗИЦІЮ НА ПОЛІ, АЛЕ ЛИШЕ ОДИН РАЗ ЗА ХІД (ЯКЩО НЕМАЄ МОДИФІКАТОРА ПРАВИЛА)



ПЕРЕМІЩЕННЯ ІСТОТ МІЖ ПОЗИЦІЯМИ НЕ ОБОВ'ЯЗКОВЕ



ІСТОТА МОЖЕ ПЕРЕМІЩУВАТИСЬ ЯК ВПЕРЕД, ТАК І НАЗАД

ВИКЛАДЕНА РАНІШЕ

ВИКЛАДЕНІ ІСТОТИ В ЦЕЙ ХІД НЕ МОЖУТЬ РУХАТИСЬ ПО ПОЛЮ

ТІЛЬКИ ВИКЛАДЕНА

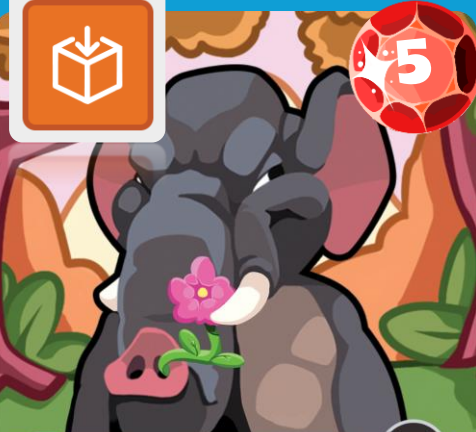
13.2 ВЗАЄМОДІЯ ІСТОТ ЗІ СКАРБОМ



ЛЕВ 5

3: ВСІ ТВОЇ ОТРИМУЮТЬ ТА .
ПРИБЕРИ З ПОЛЯ ОДНУ ЧИ БІЛЬШЕ
▶ СВОЇХ ІСТОТ ЗА КОЖНУ СВОЮ ІСТОТУ
ПРИБЕРИ БУДЬ-ЯКУ ІНШУ ІСТОТУ.
ВИТРАТЬ ДІЮ ТА СКИНЬ ЦЮ КАРТУ:
ВІЗЬМИ ПІД СВІЙ КОНТРОЛЬ ІСТОТУ
НА ПОЛІ І ПЕРЕМІСТИ НА ПОЧАТОК
ПОЛЯ З УСІМ, ЩО НА НІЙ ЗАРАЗ.

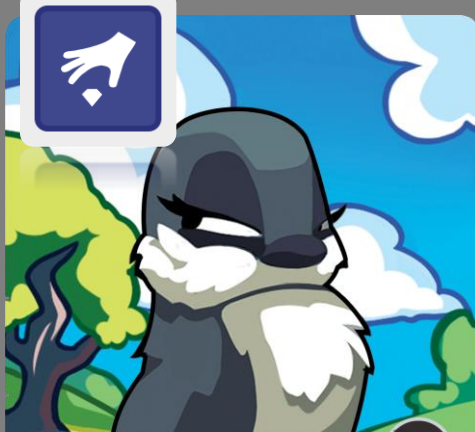
**УСІ ІСТОТИ
МОЖУТЬ БРАТИ
ОДИН СКАРБ ЗА
ОДНУ ДІЮ**



СЛОН 5

3: ТВОЇ НЕ МОЖУТЬ БУТИ ЦІЛЮ
ОПОНЕНТА. ТІЛЬКИ ГРУПОВІ ЕФЕКТИ.
◀ ПРИБЕРИ З ПОЛЯ БУДЬ-ЯКУ КАРТУ
В СКИД.
ВИТРАТЬ ДІЮ ТА СКИНЬ ЦЮ КАРТУ:
ЗНАЙДИ У КОЛОДІ КАРТУ В РУКУ.
ПЕРЕМІШАЙ КОЛОДУ.

**ДЕЯКІ ІСТОТИ
МОЖУТЬ БРАТИ
СТІЛЬКИ СКАРБІВ,
СКІЛЬКИ ЇХ СИЛА**



ЛАСТІВКА 1

2: 2 СКАРБИ.
4: НА ТВОЇХ НЕ ДІЄ .
ВИТРАТЬ ДІЮ ТА СКИНЬ ЦЮ КАРТУ:
ПОВЕРНИ СВОЮ ІСТОТУ З ПОЛЯ В
РУКУ. НА ЇЇ МІСЦЕ ВИКЛАДИ
ІНШУ ІСТОТУ З РУКИ.

**ДЕЯКІ ІСТОТИ
МОЖУТЬ ВІДБИРАТИ
СКАРБ В ІНШИХ
ГРАВЦІВ ТА ІСТОТ**



НА ПОЧАТКУ НАСТУПНОГО ХОДУ ІСТОТИ ПЕРЕДАЮТЬ СКАРБ ВЛАСНИКУ

13.1 ПОРЯДОК ОТРИМАННЯ СКАРБУ

СКАРБНИЦЯ ГРАВЦЯ

ПОТОЧНИЙ ХІД ГРАВЦЯ

ХІД ОПОНЕНТІВ

ПОЧАТОК НАСТУПНОГО ХОДУ ГРАВЦЯ



1

ІСТОТИ ГРАВЦЯ
ОТРИМУЮТЬ СКАРБ
І ВТОМЛЮЮТЬСЯ

ГРАВЕЦЬ МОЖЕ
ОТРИМУВАТИ СКАРБ
ПІД ЧАС ХОДУ ІНШОГО
ГРАВЦЯ, ЯКЩО ЦЕ
ДОЗВОЛЕНО КАРТОЮ



2

ІСТОТИ ГРАВЦЯ
ПЕРЕХОДЯТЬ В СТАН
ГОТОВА І ПЕРЕДАЮТЬ
ГРАВЦЮ СКАРБ

3

ЯКЩО СКАРБ ЗНАХОДИТЬСЯ
НА КАРТАХ МОДИФІКАТОРАХ,
ВІН ТАКОЖ ПЕРЕДАЄТЬСЯ В
СКАРБНИЦЮ ГРАВЦЯ НА
ПОЧАТКУ ХОДУ

14. ВЗАЄМОДІЯ ІСТОТ МІЖ СОБОЮ



ПРИ АТАЦІ ПОРІВНЮЄТЬСЯ СИЛА ІСТОТ



1

ІСТОТА З БІЛЬШОЮ СИЛОЮ ПЕРЕМАГАЄ

2

В НЕЇ НЕ ЗАЛИШАЄТЬСЯ ПОШКОДЖЕНЬ



3

ІСТОТА, ЩО ПРОГРАЛА, ПОТРАПЛЯЄ В СКИД

VS



СКИД

15. ВЗАЄМОДІЯ ІСТОТ МІЖ СОБОЮ



ГРАВЕЦЬ МОЖЕ АТАКУВАТИ ОДНУ ІСТОТУ ДВОМА АБО БІЛЬШЕ ІСТОТАМИ



16. ПОЧАТОК ГРИ

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ



1

ОБИРАЄМ ПЕРШОГО ГРАВЦЯ - БУДЬ-ЯКИМ ЗРУЧНИМ СПОСОБОМ. ВІН ДІЄ ПЕРШИМ

2

ПЕРЕМІШУЄМ КОЛОДУ, ПІСЛЯ ЧОГО ВСІ ГРАВЦІ ПО ЧЕРЗІ БЕРУТЬ ПО

6

КАРТ

3

ДРАФТ: ОБИРАЄМ ПО КОЛУ КАРТКИ, ЯКІ ХОЧЕМО ЛИШИТИ СОБІ НА СТАРТІ

17. ДРАФТ. ПРАВИЛА



1

КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ОБИРАЄ ОДНУ КАРТУ І ПЕРЕДАЄ ЗАЛИШОК КАРТ (5 ШТУК) ЗА ГОДИННИКОВОЮ СТРІЛКОЮ (ЛІВОРУЧ)

2

ПРИЙМАЄ ЗАЛИШОК КАРТ ВІД ГРАВЦЯ ПРАВОРУЧ (5 ШТУК)



ПОВТОРЮЕМ ЦЮ ДІЮ ДО ОСТАННЬОЇ КАРТИ

18. ХІД

ХІД



ПОЧАТОК ХОДУ



ХІД



ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

ПЕРЕДАЧА

ІСТОТИ ПЕРЕХОДЯТЬ У СТАН «ГОТОВА»

ГРАВЕЦЬ ОТРИМУЄ ЗАРОБЛЕНІ СКАРБИ

НАРАХОВУЄТЬСЯ 2 ОЧКИ ДІЇ

БЕРЕТЬСЯ 1 КАРТА



ЯКЩО НА ПОЧАТКУ ХОДУ У РУЦІ НЕМАЄ КАРТ, ВІЗЬМИ КАРТИ ЗАМІСТЬ ОДНІЄЇ

2

РОЗІГРУЄМ КАРТИ

ПЕРЕМІЩУЄМ ІСТОТ

АТАКУЄМ ІСТОТ

НАБИРАЄМ СКАРБИ

ЗАКІНЧИЛИСЬ ОЧКИ ДІЇ

ВСІ ІСТОТИ ПОХОДИЛИ

АБО

ЗА БАЖАННЯМ ГРАВЦЯ



СКИНЬ ЗАЛИШОК КАРТ БІЛЬШИЙ ЗА У СКИД

6