

Подготовка к игре

- 1) Разложите игровую доску (см. иллюстрацию)
- 2) Поставьте всех трех драконов в центре игровой доски (нейтральная территория)
- 3) Один игрок берет колоду расы Vulca, а другой – колоду расы Ноах.
- 4) Игроки выкладывают карту лидера (leader - у этой карты рубашка светлее, чем у остальных) своей расы рядом с игровой доской (см иллюстрацию)
- 5) Каждый игрок кладет рядом с собой справочную карту (рубашка без логотипа Blue Moon)
- 6) Остальные карты (по 30 на игрока) образуют колоду игрока. Каждый игрок тасует свои карты и кладет колоду (draw deck) рядом с игровой доской (см. иллюстрацию)
- 7) Игроки сами решают между собой, кто ходит первым
- 8) Каждый игрок берет по 6 карт из своей колоды (draw deck)



Общая информация

Игра состоит из независимых последовательных боев. Игрок, который ходит первым, начинает первый бой. Каждый бой проходит в одной из двух стихий – в огне/в земле. Игрок, начинающий бой, объявляет стихию, в которой будет проходить поединок. Во время боя игроки по очереди разыгрывают свои карты, увеличивая свою общую силу в зоне битвы (Combat Area) и в зоне поддержки (Support Area).

По сути, на своем ходе игрок должен сыграть карту героя (Character) и, возможно, некоторые дополнительные карты так, чтобы их общая сила по огню/земле была

НЕ МЕНЬШЕ, чем у противника. Соответственно противник должен сделать то же самое. Если игрок не может ответить на ход противника хотя бы такой же силой, он сдается. Бой заканчивается, когда один из игроков сдается. Другой игрок становится победителем и получает (Attract) одного или несколько драконов.

Игроки собирают все карты, которые находятся у них в зоне битвы (Combat Area) и в зоне поддержки (Support Area), и кладут их лицом вверх в discard pile (эти карты больше не могут участвовать в игре).

Сдавшийся игрок начинает следующий бой.

Обычно игра заканчивается, когда у одного из игроков кончаются карты и ему приходится сбегать с последнего боя. В таком случае победителем становится игрок, на стороне которого есть драконы. Ему присуждаются выигрышные очки или «кристаллы».

Игрок автоматически становится победителем, если на его стороне все 3 дракона, и он получает еще одного (или больше) дракона.

Карты

Большинство карт происходит от 8 рас (people) мира Blue Moon. Сверху на картах есть цветные полоски (Color bar), на которых написаны названия карт. У каждой расы свой цвет «полоски». Название расы и порядковый номер карты написаны в левом нижнем углу карты. Некоторые карты (например, мутанты) не относятся ни к одной расе.

Каждая колода представляет силы той или иной расы, борющейся за трон королевства Blue Moon. В основном колода состоит из представителей этой расы, но в каждой колоде есть несколько карт других рас + одна карта-мутант. В левом нижнем углу каждой карты есть латинская буква. Она обозначает, к какой колоде относится карта. Т.е. даже если карты перемешались, можно восстановить изначальное положение дел: просто соберите все карты с буквой “V” в левом нижнем углу, и вы получите колоду Vulca.



Каждая колода состоит из 30 игровых карт и одной карты лидера (Leader). Игровые карты делятся на 4 вида. Вид указан на левой стороне карты: карты лидерства (leadership), карты героя (character), карты поддержки (support) и карты бустеры (booster).

На большинстве карт есть цифры, которые обозначают силу этой карты по огню или по земле (Value in Fire/Earth).

Некоторые карты содержат значки (см. «Щиты и значки»).

Некоторые карты содержат текст со «специальными силами» (special power text), который написан под цветной полоской с названием карты. Когда разыгрывается такая карта, ее текст зачитывается вслух. «Я» (I) относится к человеку, который разыгрывает карту, а «Вы» (You) к его оппоненту.

Справа от буквы, обозначающей принадлежность карты к той или иной колоде, вы найдете изображение одной или более «лун». Количество лун на карте играет роль только в том случае, если вы строите свою собственную колоду (см. Продвинутое правила: создание колоды).

Текст, написанный курсивом в самом низу карты, не играет никакой роли в игровом процессе, а просто рассказывает некоторые моменты из истории мира Blue Moon.

Мутанты (Mutants) – это особые герои (character), которые могут быть использованы только при определенных условиях. Если разыгрывается карта мутанта, стихия, в которой происходит бой, меняется с огня на землю и наоборот. Т.е. если игрок 1 начал поединок по огню, а игрок 2 сыграл карту мутанта, то битва продолжается по земле.

Порядок хода

Во время боя игроки по очереди ходят

Каждый ход состоит из нескольких фаз, которые идут ТОЛЬКО в таком порядке:

Начало хода	
Лидерство (Leadership)	Игрок может сыграть одну карту лидерства (Leadership)
Сдаться?	
Герой (Character)	Игрок может сыграть одну карту героя (Character)
Бустер (Booster) или Поддержка (Support)	Игрок может сыграть либо одну карту бустера (Booster), либо одну карту поддержки (Support)
Объявление силы	
Пополнение карт	Игрок берет из колоды (draw deck) карты, так чтобы в результате у него было 6 карт.
Конец хода	

Начало хода

Некоторые карты (если они уже были сыграны заранее) позволяют вам действовать во время этой фазы. Однако, обычно ничего не происходит на этом этапе.

Лидерство (Leadership)

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум.

Вы можете сыграть одну карты лидерства (leadership). Положите карту лидерства лицом вверх на карту вашего лидера (leader). Прочитайте вслух текст, указанный на карте. Эффекты большинства карт лидерства тут же приводятся в действие. Некоторые карты действуют в течение всего вашего хода, но никогда карта лидерства не действует более одного хода. Последующие карты лидерства кладутся поверх предыдущих. Вполне вероятно, что во время этой фазы никто не разыграет карт лидерства – это вполне нормально.

Сдаться? (Retreat from Fight?)

Если вы не можете или не хотите продолжать бой, во время этой фазы вы можете отказаться от сражения. В таком случае ваш противник побеждает в бою. Если вы не отказываетесь от боя, то он продолжается без каких-либо дополнительных действий.

Герой (Character)

Чтобы продолжить бой, вам необходимо сыграть карту героя (Character). Чаще всего ваш ход будет начинаться с того, что вы сыграете карту героя.

Положите карту героя в зону битвы (combat area) лицом вверх. Если у вас уже были карты в зоне битвы, все они складываются ПОД новую карту героя и более не являются активными.

Активной является карта героя, сыгранная позже всех, т.е. которая лежит на самом верху. Карта перестает быть активной, когда она накрывается другой картой героя (на вашем следующем ходу).

В принципе за один ход можно сыграть только одну карту героя. Однако, у вас могут быть карты, позволяющие сыграть более чем одного героя. Если карты вам позволяют, и вы играете более чем одну карту героя, кладите их друг на друга «лесенкой», чтобы и вы и оппонент могли легко видеть все иконки, силу этих карт по огню/по земле + легко могли прочитать тексты со специальными силами.

Бустер (Booster) или Поддержка (Support)

После того как вы сыграли карту героя, вы можете сыграть одну карту бустер или одну карту поддержки. Если вы играете бустер, то положите его поверх вашей активной карты героя (в зону битвы) «лесенкой» лицом вверх. Убедитесь, что все иконки, значения и тексты специальных сил легко читаются как на карте героя, так и на бустере.

Если карты позволяют вам играть несколько бустеров за один ход, кладите свои бустеры поверх активного героя «лесенкой», чтобы вся необходимая информация легко читалась.

Активными считаются бустеры, которые вы сыграли в этом ходу. Когда на своем следующем ходу вы накроете бустеры новой картой героя (character), они перестают быть активными.

Вместо бустера вы можете сыграть карту поддержки (support card). Она кладется лицом вверх в вашу зону поддержки (support area). Все карты, которые находятся в вашей зоне поддержки, являются активными в течение всего боя.

В принципе за один ход можно сыграть только одну карту бустер или одну карту поддержки. Однако, у вас могут быть карты, позволяющие сыграть более чем один бустер или одну карту поддержки.

– Обычно ход состоит из одной карты героя + одного бустера/карты поддержки.

ИСКЛЮЧЕНИЕ : Во время первого хода любого боя игрок, начинающий битву, не имеет права играть бустеры или карты поддержки. Однако, если карты с текстами специальных сил позволяют игроку использовать бустеры/карты поддержки, то он может их разыгрывать во время первого хода.

– Обычно за первый ход боя игрок выкладывает только одну карту героя.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум.

Объявление силы

Каждый бой проходит по одной из двух стихий: либо по огню, либо по земле. В начале каждого нового боя игрок, который начинает бой, выбирает стихию, по которой хочет сыграть эту битву. Выбранная в начале стихия не меняется до конца боя (если никто не сыграет карту мутанта).

Когда объявляете свою силу, всегда называйте общую сумму ваших очков (сила героя + сила бустера + сила карт поддержки и т.д.), добавляя в конце «по огню» или «по земле». Карты вашего оппонента могут влиять на вашу общую силу.

Общая сила, которую вы объявляете во время своего хода, должна как минимум соответствовать силе, которую объявил ваш оппонент. Однако, вы можете объявить более высокую общую силу, чем ваш оппонент. Тогда ему придется своими картами «поднимать» свою силу до вашего уровня.

Если вы не можете ответить своему оппоненту хотя бы такой же общей силой как у него, вы обязаны сдаться во время фазы «Сдаться?». В таком случае вы не можете играть карты героев, бустеры или карты поддержки, однако, можете играть карты лидерства, т.к. фаза лидерства предшествует фазе «Сдаться?».

Нулевая Сила: атака может быть «нулевой» силы, если общая сила вашего оппонента тоже ноль.

Также атака в «ноль» считается, если вы сыграли карту-щит (см. «Щиты и Значки»).

Пополнение карт

Пополните ваши карты, взяв необходимое количество из колоды (draw deck).

Обычно вы пополняете свои карты до 6 (шести). Однако, есть карты которые влияют на количество карт, которые вы можете взять во время этой фазы.

Если у вас уже более 6 карт, вы просто оставляете все карты, которые у вас есть в руках, и новых из колоды не берете.

Конец хода

Некоторые карты позволяют вам сделать что-либо в конце хода (например, взять дополнительные карты из колоды).

Однако, обычно ничего не происходит во время этой фазы. После того как вы объявляете свою общую силу, вы пополняете свои карты из колоды, и ваш оппонент начинает свой ход.

Победа в бою

Если ваш оппонент сдался, его ход тут же заканчивается, и вы выигрываете бой. В награду вы получаете дракона. Если за этот бой (не за ход, а за весь бой) в вашей боевой зоне и зоне поддержки накопилось 6 или более карт (не обязательно чтобы все были активны – любые сыгранные карты), вы получаете дополнительного дракона. Некоторые активные карты могут влиять количество драконов, которые вы получаете.

За каждого полученного дракона вы должны взять одну фигурку дракона из центра игровой доски и поставить его перед собой. Однако, если у вашего оппонента уже есть драконы, заработанные в предыдущих боях, заберите у него полагающееся количество

фигурок и пометите их на центр игровой доски (нейтральная территория). Таким образом, вы отыгрываете драконов у оппонента.

! В отдельно взятый момент драконы могут быть только у одного из двух игроков.

Пример: вы выигрываете бой, используя более 6 карт. Вам полагается 2 дракона (один за победу, второй за «6 и более карт»). Но у вашего оппонента уже есть 1 дракон. Поэтому сначала вы ставите его дракона на центр игровой доски, а потом выбираете одну из трех фигурок, стоящий в центре доски и ставите ее перед собой.

После этого вы и ваш оппонент подбираете недостающие карты из колоды.

Игрок, сдавшийся в бою, начинает следующую схватку.

Отказ от боя

Игрок, начинающий бой, не может сдаться на своем первом ходе. Однако, вместо того, чтобы начинать бой, он может сбросить одну, две или три карты во время фазы «Сдаться?». После этого он (при необходимости) пополняет свои карты из колоды.

Теперь другой игрок получает право первого хода. Соответственно он тоже может либо начать новый бой, либо отказаться от боя, сбросив 1-3 карты.

Если у вас нет карт героев (character), вы обязаны отказаться от боя и сбросить в discard pile от одной до трех карт.

Даже если вы решили отказаться от боя, у вас есть возможность сыграть карту лидерства (leadership card), т.к. фаза «Лидерство» предшествует фазе «Сдаться?».

Сбрасывание карт

Когда сбрасываете карты, они должны быть помещены лицом вверх в discard pile (сброшенные карты лежат слева от колоды). Ваш оппонент имеет право посмотреть все карты, которые вы сбрасываете. Однако, когда вы уже сбросили карты, оппонент не имеет права посмотреть ваши сброшенные карты в discard pile.

Исключение: Когда вы сбрасываете карты лидерства, они не смешиваются с другими сброшенными картами в discard pile. Карты лидерства остаются лежать на карте вашего лидера (leader). Просто все последующие карты лидерства, которые вы будете использовать, кладутся поверх предыдущих карт лидерства, полностью их закрывая.

Существуют специальные силы, которые позволяют вам вернуть некоторые карты из discard pile (из сброшенных). Имейте в виду, что карты лидерства не возвращаются ни при каких условиях!

Конец игры

Когда у игрока кончается колода, он больше не может пополнять карты в своей руке. Однако, бой все равно продолжается. Когда карты кончились не только в колоде, но и в руках, новые бои уже не начинаются. Игра кончается вместе с текущим боем.

Также игра кончается, если игрок отказывается от боя и сбрасывает свои последние карты (1-3 карты).

В конце игры тот игрок, на стороне которого есть драконы, считается победителем. Победитель получает определенное количество очков (кристаллов): один кристалл за победу в игре и по одному кристаллу за каждого дракона, который находится на стороне победителя.

Количество полученных кристаллов записывается на отдельную бумажку.

Если к концу игры все драконы находятся на нейтральной территории (в центре игровой доски), проигравшим считается тот игрок, у которого первым кончились карты. Игрок, у которого карты к концу игры остались, получает 1 кристалл.

Игрок автоматически становится победителем, если на его стороне все 3 дракона, и он получает еще одного (или больше) дракона. В такой ситуации он получает 4 кристалла: 1 за победу в игре и по одному кристаллу за каждого дракона ($1+3=4$).

Два подробных примера игры

1. Vulca начинают первый бой.

Игрок выкладывает карту героя (Character) «Volca» в зону битвы (Combat area) и объявляет 5 единиц огня. Затем берет одну карту из колоды (draw deck), пополняя количество своих карт до шести. На этом ход игрока заканчивается и ходят Ноах.

Ноах выкладывает карту героя (Character) «Vetraskedas the Sceptic» в свою зону битвы (Combat area) и карту поддержки «Trebuchet of Fear» в зону поддержки (Support area) и объявляет 5 единиц огня. Затем игрок берет две карты из своей колоды (draw deck).

Vulca выкладывает карту героя (Character) «Flamebreath the Dazzling» в зону битвы (Combat area) и поверх нее кладет карту booster «Fireblast». Игрок объявляет 10 огня и берет две карты из колоды (draw deck).

Ноах сдается и его ход заканчивается.

Vulca выигрывает бой, получает 1 дракона и ставит его перед собой. Все карты из зон битвы и поддержки лицом вверх кладутся в discard pile.

2. Ноах начинают следующий бой.

Ноах выкладывает карту лидерства (leadership) «Muster Reinforcements – Now I may draw five cards» поверх своего лидера, и берет 5 карт из своей колоды (draw deck). Затем он играет картой героя (Character) «Penemikanas the Paranoid» и объявляет 3 земли. Игрок не берет карт из колоды в конце хода, так как у него на руках больше шести карт.

Vulca отвечает картой героя (Character) «Aaralia-Aqua-Secunda» и выкладывает карту поддержки (support) «Flickering Fires – You may not play leadership cards» в зону для карт поддержки (support area). Игрок объявляет 5 земли и берет две карты из колоды (draw deck).

Ноах выкладывает карту героя (Character) “Catusan” и карту booster “Battling Boomerang”, объявляя 7 земли. Игрок снова не берет карты из колоды, так как у него все еще больше 6 карт.

Vulca отвечает картой мутантом “Zig-nur-Don – I may only play this mutant if I am attacked by at least 5 Earth. The contested element of the fight changes to Fire”. Он объявляет 5 огня и берет одну карту из колоды. Значок «щит» (shield) позволяет игроку не обращать внимание на общую силу активных карт оппонента. Значок «стоп» (stop) запрещает играть какие либо другие карты в этом ходу.

Ноах забирает карту бустер (booster) “Battling Boomerang”, так как на ней изображен значок «возврат» (retrieve). И выкладывает карту героя (Character) “Hank Highflyer Hawk – Your character cards are ignored, except Flit character cards” и карту поддержки (support) “Tome of Wisdom”, затем объявляет 3 огня. Специальный текст на карте героя позволяет не обращать внимание на активную карту героя оппонента, что снижает силу его атаки до 1 единицы огня. У игрока все еще 6 карт на руках, так что он не берет карты из колоды.

Vulca выкладывает карту героя “Glimmer” (сила которой не учитывается) и карту booster “Elemental Spell – My total power increases to 6”. Объявляет 6 огня и берет две карты из колоды.

Ноах играет картой героя “Thirkomedas the Serene - You may not play leadership/booster/ support cards” и еще раз карту booster “Battling Boomerang”. Объявляет 7 огня и пополняет свои карты до 6.

Vulca сдается, его ход заканчивается.

Ноах выигрывает бой и получает 2 дракона, так как у него 6 или более карт в зонах битвы (combat area) и поддержки (support area). Он возвращает дракона, выигранного оппонентом в прошлой битве, на центр игрового поля и забирает одного дракона себе. Все карты из зон битвы (combat area) и поддержки (support area) кладутся лицом вверх в discard pile.

Если вы играете больше одной игры, вы можете меняться колодами после каждой игры. Проигравший всегда начинает следующую игру. Игрок, первым набравший 5 кристаллов становится победителем.

Можно также приобрести колоды с другими расами. Если у вас больше двух колод, то необходимо определиться, кто какой колодой играет или перемешать карты с лидерами (leader) и по очереди взять одну из них. Это и определит, кто какой колодой играет. Таким образом, победителем можно стать, используя разные колоды.

Все колоды продаются уже готовыми к игре. Специальные правила в конце этого буклета, объяснят, как собрать свою собственную колоду и получит полный контроль над своей судьбой.

Щиты и значки

1. Щит (shield) – Вы не должны обращать внимания на силу карт оппонента, объявляя свою. Если на карте стоит щит за обозначением силы по огню (земле), то этот щит защищает вас только от огня (земли). Сила карты, обозначенная на щите, считается как и обычно.
2. Стоп (stop) – Играя карту с этим значком, вы не можете выкладывать никаких других карт на этом ходу.
3. Возврат (retrieve) – Если на ваших активных картах изображен такой значок, вы можете забрать ее в начале своего хода. Вы можете сохранить эту карту у себя на руках или сразу же играть ей.

Чтобы игроки не играли все время одними и теми же картами, существует исключение: Если в зоне битвы (combat area) вашего оппонента находится активная карта со значком возврата, вы не можете воспользоваться функцией возврата на своих картах.

Следующие значки отсутствуют в базовом комплекте (единственный значок «пара» (pair), в колоде Vulca не играет).

1. Защита (protected) – На некоторых картах в колоде Aqua изображен этот значок. Если такие карты активны в зоне битвы (Combat) или поддержки (support) – они защищены от любого нападения противника. Оппонент не может проигнорировать, переложена в discard pile также ее сила не может быть уменьшена. Если защищенные карты не активны, к ним применяются обычные правила.
2. Свобода (free) – Карты с этим значком позволяют не ограничиваться одной картой определенного типа на своем ходу. Вы можете играть любым количеством карт. Карты с таким значком можно выкладывать даже на первом ходу боя. Однако, вы не можете играть этими картами, если специальный текст на активных картах вашего противника запрещает вам это делать. Свободные (free) карты можно выкладывать первой или единственной за ход.
3. Пара (pair) – Если у вас на руках есть две карты с одинаковыми первыми словами в их именах и значком «пара», изображенным на них, вы можете играть обеими этими картами. Сложите карты одну на другую, чтобы были видны оба специальных текста, сила карт и значки.
Вы также можете играть двумя картами поддержки или картами booster, имеющими значок «пара» и одинаковые префиксы в именах.
4. Банда (gang) – Карты героев из колоды Khind разделены на четыре банды, которые отличаются цветом этого значка. Все члены банды имеют одинаковый префикс в именах. Вы можете играть любым количеством карт героев из одной банды. Также можно добавить в банду еще героев в последующих ходах.
Если вы выложили одну или несколько карт из одной банды в предыдущих ходах и вашей зоне битвы нет активных карт (героев не из этой банды или карт booster), то вы можете добавить одну или несколько карт из этой банды. Положите карты одну на другую, чтоб было видно их силу, специальные тексты и значки. Чтобы банда оставалась активной, вы должны добавлять как минимум одну карту из этой банды каждый ход.

Дополнительные/специальные правила

- Когда игрок разыгрывает карту со специальными силами, он читает вслух текст на карте. Запомните: тексты на карточках произносятся в соответствии с ситуацией, когда они разыгрываются, то есть когда игрок обращается к оппоненту: "Я" («I») относится к игроку а "вы" («You») к оппоненту.

- Карта с указанием игнорировать другие карты (ignore) имеет превосходство над всеми картами, кроме карт с иконкой защиты (см. "Щиты и значки" выше). Когда карта игнорируется, ее ценность/стоимость/достоинства, иконки и специальные силы перестают действовать. Карты, на которых написано «вы не можете» («you may not...») имеют превосходство над указаниями на остальных картах.

Этот раздел объясняет специфические ситуации. Нет необходимости читать его до того как вы начнете игру.

1. Если указание не разрешает вам играть картами определенного типа, вы не можете играть картами этого типа, даже если текст со специальными силами на вашей карте - единожды сыгранной - противоречит указанию.
2. Если вы применяете указание на одной из своих карт к активной карте, а эта активная карта не «играет» (либо находится под влиянием, либо сброшена вашим оппонентом), то вы можете применить указание к любой другой активной карте. Игрок всегда сам определяет, как применяется карта.
3. Если указание позволяет вам играть любое количество бустер карт, вы также можете сыграть и карту поддержки. Соответственно, если указание позволяет вам играть любое количество карт поддержки, вы также можете сыграть и одну бустер карту.
4. Если карта указывает вам действовать, вы обязаны сделать это. Если вы не можете выполнить указание полностью, вы должны максимально выполнить его, на сколько это возможно. Некоторые карты дают вам выбор либо действовать, либо вернуть или передвинуть дракона. В таких случаях вы должны либо полностью выполнить указание, либо не выполнять вовсе.
5. Также, если вам предписано сбросить определенное количество очков огня или земли, вы не можете сбрасывать дополнительные карты которые не способствуют выполнению указания. Если несколько карт предписывают вам сбросить определенное количество очков огня или земли, вы должны выполнить это для каждой карты отдельно.
6. Если вам предписано сбросить карты с определенной общей силой по одной из стихий (например, 8 огня) чтобы привлечь одного дракона, только напечатанная ценность считается (цифра в левом верхнем углу). Специальные возможности, которые влияют на достоинство карты, не считаются.
7. Если есть несколько указаний, влияющих на ценность других карт по огню или земле, сначала примените указания *повышающие* ценность, а затем указания *понижающие* ценность.
8. Некоторые карты предписывают вам вскрыться. В таком случае поместите все ваши карты, которые у вас в руке, лицом вверх перед собой. Они так и остаются лежать до тех пор, пока вы их не используете. Вскрытые карты считаются частью карт в вашей руке. Если вашему оппоненту позволено убрать карту из вашей руки он может выбрать вскрытую карту. Карты, которые вы получаете после вскрытия, не вскрываются и отправляются к вам в руку.
9. Игроки должны убедиться что колоды тщательно перемешаны, особенно важно чтобы карты лидерства и карты со значками PAIR и GANG лежали отдельно. Когда игрок

перемешивает свою колоду, оппонент может потребовать сдвинуть или перемешать карты самому без проверки.

10. В любой момент игры, *ваши* карты либо у вас в руке, либо на вашей части доски. Карты из разных колод не могут быть перемешаны. Вы можете посчитать карты, оставшиеся в вашей колоде, и проверить все карты в вашей зоне сражений. Вы также можете узнать у оппонента соответствующую информацию и узнать, сколько карт у него в руке. Вы не можете проверить карты лидерства оппонента, разыгранные ранее и лежащие под верхней, или карты в сброшенной стопке (draw deck). Только верхние карты в этих стопках должны быть видны. Кроме того, карты под ними не могут быть посчитаны.

11. Если игрок разыгрывает карты, вместо того чтобы сдаться, и обнаруживает, что не может хотя бы добрать до мощи/силы оппонента, применяется следующее правило. Если карты не были вытащены или показаны, то игра может быть возвращена к фазе «Сдаться?». Иначе игрок проигрывает игру, и оппонент получает максимальное количество кристаллов (4 шт.)

Продвинутые правила: создание колоды

Каждый из предложенных наборов карт готов к игре. Запомните: все карты промаркированы в левом нижнем углу первой буквой названия набора, в котором они должны быть.

После того как вы набрались опыта, играя готовыми колодами, вы можете решить создать свою колоду. В таком случае вы и ваш оппонент должны приготовить одну или несколько колод по очереди с помощью правил создания колоды, которые суммированы на картах лидера (leader):

- Каждая колода должна содержать 30 карт без учета карты лидера
- Карты в колоде не должны повторяться
- Колода может содержать любые карты этой расы
- Общее число лун на всех картах других рас в колоде не может превышать 10

Когда вы начинаете играть, оба игрока выбирают лидера одной из подготовленных колод и показывают его одновременно. Если вы играете больше чем одну игру, начинайте каждую игру таким образом. Игрок первым набравший как минимум 5 кристаллов - победитель.

ВАЖНО: перед каждой игрой, каждый игрок может потребовать удостовериться что в колоде оппонента 30 карт. Проигравший может проверить колоду победителя на соответствие правилам создания колоды написанным на лидер карте. Если обнаружено нарушение, победа не считается.

Дополнительное правило.

Игроки могут решить использовать следующее правило: после того как игроки набрали по 6 карт в самом начале игры, они могут вернуть любое количество карт обратно на верх колоды. Затем колода заново перемешивается, и игроки добирают необходимое кол-во карт.