

# BLUE MOON

## LEGENDS

### Расширенные Концепции

#### СТОП !

Если это ваша первая игра, отложите расширенные концепции и прочитайте буклет правил, включенный в коробку с игрой. Не читайте расширенные понятия, пока вы не будете комфортно чувствовать себя в игре или у вас возникнет вопрос, на который не найдёте ответ в буклете правил.

#### КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ БУКЛЕТ

Этот буклет представляет игрокам разъяснения по различным вопросам в правилах и дополнительных правилах для расширенной игры. Не читайте этот буклет от корки до корки. Вместо этого используйте этот документ, когда у вас возникнет вопрос по правилам, или игроки захотят попробовать альтернативные способы игры в *Легенды Синей Луны*.

### Справочник

Справочник содержит подробные правила и определенные взаимосвязи.

#### Фазы Игры

##### ФАЗА ЛИДЕРСТВА

**Предел карты:** игрок не может разыграть больше одной карты фазы лидерства (см. ниже), или сбросить больше одной карты со значком замены во время своей фазы лидерства. Он не может сделать оба этих действия во время одного и того же хода.

**Карты Фазы лидерства:** любая карта, которая может быть разыграна во время фазы лидерства, является картой фазы лидерства. К ним относятся лидерство, Хайла, корабль и карты достижений.

##### ФАЗА СТЫЧЕК

**Отказ от боя:** если игрок отказывается начинать бой, он должен сбросить минимум одну карту, если может это сделать. Если он не может сбросить какие-либо карты и у него карт в своей колоде набора, игра немедленно заканчивается.

**Продолжение боя:** если игрок не может соответствовать показателю силы своего противника или у него в руке нет карт персонажей, он не может продолжать бой.

**Отступление из боя:** если игрок не может соответствовать условиям текста особой силы своего противника, он не может продолжать бой и должен отступить во время своей фазы стычек. Он не может играть карты в фазах после фазы стычек и, затем, отступает.

##### ФАЗА ПЕРСОНАЖА

**Игра карт персонажей:** игрок не может разыграть больше одной карты персонажа в свой ход, если эффект не позволяет ему другого. Если игрок не может разыграть карту персонажа, он должен отступить во время своей фазы стычек.



## ФАЗА УСИЛЕНИЯ/ПОДДЕРЖКИ

**Предел усиления/поддержки:** у игроков есть предел на одну карту усиления или одну карту поддержки каждый ход. У игрока, который начинает бой, есть предел в ноль в ход, который он начинает этот бой. Определенные значки и текст особой силы могут изменить этот предел.

**Игра карт усиления:** если эффект позволяет игроку сыграть дополнительные карты усиления, он может играть это количество карт усиления в дополнение к своему пределу в одну карту усиления или одну карту поддержки в этот ход. Если эффект позволяет игроку сыграть «любое количество» карт усиления, он может сыграть любое количество карт усиления в дополнение к своему пределу в одну карту усиления или одну карту поддержки в этот ход.

**Игра карт поддержки:** если эффект позволяет игроку играть дополнительные карты поддержки, он может играть это количество карт поддержки в дополнение к своему пределу в одну карту усиления или одну карту поддержки в этот ход. Если эффект позволяет игроку сыграть «любое количество» карт поддержки, он может сыграть любое количество карт поддержки в дополнение к своему пределу в одну карту усиления или одну карту поддержки в этот ход.

## ФАЗА СИЛЫ

**Показатель силы:** у игрока может быть показатель силы равный нулю. У игрока не может быть отрицательного показателя силы.

**Соответствие показателей силы:** игрок должен соответствовать текущему показателю силы своего противника во время его фазы силы. Возможно, что текущий показатель силы противника в текущем ходу не равен показателю силы противника, который он объявил в предыдущем ходу.

**Откат:** если текущий игрок неспособен соответствовать или превысить текущий показатель силы своего противника во время своей фазы силы, он должен откатиться (см. «Откат» ниже).

## ПОБЕДА В ИГРЕ

**Окончание игры:** игра заканчивается только одним из трёх способов, описанных в «Победа в игре» на странице 8 книги правил. Если игрок разыгрывает последнюю карту в руке и не может набрать еще карты во время своей фазы обновления, игра не заканчивается. Игроки продолжают текущий бой до отступления игрока.

## ОТКАТ

Если текущий игрок действует уже после своей фазы стычек и затем вынужден отступить, игроки отменяют все действия, выполненные после фазы стычек, и затем продолжают играть. Это должно исправить неумышленные ошибки, но не стоит этим злоупотреблять.

## Типы Карт

### КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

**Мутанты:** если текст особой способности карты мутанта игнорируется, игрок может разыграть эту карту, не удовлетворяя ее условиям.

### КАРТЫ ЛИДЕРСТВА

Карты лидерства с текстом особой силы включающей слово «теперь», после розыгрыша их особой силы становятся не активными.

**Сброс карт лидерства:** если игрок сбрасывает карту лидерства, он помещает эту карту на своего лидера, перекрывая любые карты лидерства уже находящиеся там. Игрок не может, ни по какой причине, поместить карту лидерства в стопку сброса.

**Избранные:** если игрок разыгрывает текст особой силы с карты лидерства с именем, которое начинается со слова «Избранный», то сначала действует его противник.

## КАРТЫ ВЛИЯНИЯ

Активные карты влияния не сбрасываются в конце боя.

**Корабли:** у игрока может быть любое количество карт кораблей в его области влияния корабля. У обоих игроков могут быть карты кораблей в их соответствующих областях влияния кораблей в одно и то же время.

**Загрузка кораблей:** число карт, загруженных на корабль, никогда не может превышать вместимость корабля.

**Загрузка на корабль нескольких карт:** если эффект позволяет игроку разыгрывать больше одной карты поддержки, он может загрузить эти несколько карт на корабль, или он может сыграть карты поддержки и карты загрузки на корабль в любой комбинации, пока общее количество карт, играемых и загруженных, не превышает его предел карт усиления/поддержки. Если игрок загружает больше одной карты на корабль во время своей фазы усиления/поддержки, он может выбрать различные корабли для каждой карты, которую он загружает.

**Предотвращение загрузки кораблей:** если игрок не может играть карты поддержки, он не может загружать карты на корабль.

**Разгрузка корабля:** карта корабля остается активной, когда игрок разгружает ее.

**Игра карт блефа с разгружаемого корабля:** если игрок разыгрывает карту персонажа со значком «блефа» с корабля, эта карта не приобретает значок «свободный».

**Сброс разгруженных кораблей:** если игрок отступает, отказывается начинать бой или заканчивает свой ход по какой-либо причине, он должен сбросить любые корабли, разгруженные в этот ход.

Если игрок сбрасывает или возвращает активный корабль, все карты оставшиеся на этом корабле сбрасываются.

**Хайла:** В области влияния никогда не может быть больше одной карты Хайла. Если игрок разыгрывает карту Хайла, а в области влияния уже есть активная карта Хайла, владелец активной карты Хайла должен сбросить эту карту, прежде чем положить туда новую карту Хайла.

## КАРТЫ ЭМИССАРОВ

Игрок помещает свою карту эмиссара в свою область лидера с картой лидера во время шага 3 установки. Если игроки используют карты эмиссаров, у них должна быть колода ровно в 40 карт после шага 3 во время установки. Если игроки используют карты эмиссаров с колодой Буки, у них должна быть колода ровно в 38 карт после шага 3 во время установки.

## КАРТЫ ИНКВИЗИТОРОВ

Карты инквизиторов не активны.

**Текст особой силы инквизитора:** текст особой силы на картах инквизиторов рассматривают как обычный текст особой силы.

## КАРТЫ ВМЕШАТЕЛЬСТВА

Карты вмешательства не активны.

**Отменённые карты:** отмененная карта не активна и не учитывается в предел карт текущего игрока для текущей фазы.

## КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ

У игрока может быть любое количество карт достижений в области достижений.

## КАРТА ЭЛЕМЕНТА

Карта элемента не активна. Она предназначена просто для удобства игроков.

# Значки

## СТОП

**Игра карт усиления и поддержки и значка «стоп»:** если эффект позволяет игроку играть любое количество карт усиления или поддержки, и он разыгрывает карту со значком «стоп», он может играть любое количество карт усиления или поддержки во время своей фазы усиления/поддержки.

Если эффект позволяет игроку сыграть дополнительные карты усиления или поддержки, и он разыгрывает карту со значком «стоп», он может играть это количество карт усиления или поддержки карты во время своей фазы усиления/поддержки.

## ВОЗВРАТ

Текущий игрок не может использовать значок «возврата» ни на одной из своих карт персонажей, если у его противника есть активная карта персонажа со значком «возврата», даже если карта персонажа его противника или значок «возврата» игнорируются.

## СВОБОДНЫЙ

Карта со значком «свободный», который не игнорируется, является **СВОБОДНОЙ** картой.

Игрок может разыграть одну карту персонажа со значком «свободный» как свою единственную карту персонажа в этот ход.

**Значки «свободный» и «пара»:** если игрок играет две карты со значком «пары» в одной и той же фазе, и первой была сыграна карта со значком «свободный» (см. «Приобретение значков»), обе карты в этой паре не идут в счёт предела карт.

**Значки «свободный» и «банда»:** если игрок играет несколько карт персонажей с одинаковыми значками «банды» во время своей фазы персонажа, и первой сыгранной картой была сыграна карта со значком «свободный» (см. «Приобретение значков»), все карты в этой банде не идут в счёт предела карт.

## ПАРА

**Игра карты со значком «пары»:** если игрок играет две карты со значком «пары» как одну карту, он разыгрывает каждую карту отдельно, читая и разыгрывая любой текст особой силы на первой карте прежде, чем разыграть вторую карту.

## БАНДА

**Игра карты со значком «банды»:** если игрок играет несколько карт со значком «банды» как одну карту, он разыгрывает каждую карту отдельно, читая и разыгрывая любой текст особой силы на одной карте прежде, чем разыграть следующую карту.

Если игрок разыгрывает карту персонажа с тем же самым значком «банды», что и у его активных карт персонажей, и в его области боя нет никаких других активных карт, он может сохранить ранее сыгранные карты персонажей активными.

## ЗАЩИТА

Карта со значком «защиты», который не игнорируется, является **ЗАЩИЩЕННОЙ** картой.

## БЛЕФ

**Игра карт блефа:** если игрок разыгрывает карту блефа, эта карта идёт в счёт предела карт усиления/поддержки в этот ход.

**Игра нескольких карт блефа:** если эффект позволяет игроку разыграть больше одной карты поддержки, он может сыграть это количество карт блефа, или он может сыграть карты поддержки и карты блефа в любой комбинации, пока общее количество играемых карт не превышает его предел карт усиления/поддержки.

**Предотвращение игры карт блефа:** если игрок не может играть карты поддержки, он не может играть и карты блефа. Если игрок не может играть карты персонажей, он не может играть и карты блефа. Если игрок не может играть карты без текста особой силы, он не может играть и карты блефа. Если игрок не может играть карты без текста особой силы, он не может играть и карты блефа, на которых на их стороне с персонажем напечатан текст особой силы.

**Просмотр карт блефа:** в любое время игрок может про-

смотреть свои карты блефа. Игрок не может просматривать активные карты блефа своего противника.

**Раскрытие карт блефа:** если игрок сбрасывает, возвращает или затасовывает в свою колоду активную карту блефа по любой причине, он должен показать эту карту своему противнику прежде, чем поместить её в свою стопку сброса, руку или колоду.

**Игнорирование карт блефа:** если карты блефа игрока игнорируются, они не учитываются при подсчёте его полной силы, он не может дальше играть карты блефа, и его противник не может проверить блефа.

**Игнорирование значков «блефа»:** если значки «блефа» игрока игнорируются, он не может играть дальше карты блефа, и у его активных карт блефа теряется значок «блефа». Его активные карты блефа все еще учитываются при подсчёте полной силы, и его противник может все еще проверить блеф во время своей фазы силы.

**Сброс игнорируемых карт блефа:** игрок может сбросить любое количество своих активных карт блефа во время своей начальной фазы, даже если карта или ее значок «блефа» игнорируются.

**Проверка блефа:** если игрок проверяет блеф, и все значки «блефа» его противника совпадают с оспариваемым элементом, игроки продолжают бой, даже если это понижает полную силу текущего игрока ниже текущего показателя силы его противника.

**Привлечение драконов за блеф:** дракон, который привлекается немедленно после проверки блефа, не подвержен эффектам, которые изменяют количество драконов, которых игрок привлекает во время отступления. Если текущий игрок отступает в результате проверки блефа своим противником, его противник обычно привлекает драконов в дополнение к дракону, привлеченному за проверку блефа.

## ЗАМЕНА

Карта, сбрасываемая со значком «замены» не активна, и её текст особой силы не разыгрывается.

## ПРИБРЕТЕНИЕ ЗНАЧКОВ

Если эффект позволяет сыграть карту так, как будто у неё есть определённый значок, эта карта временно получает этот значок. Эта карта теряет значок сразу же после того, как она была сыграна.

**Приобретение значка «замены»:** если эффект позволяет сбросить карту, как будто у неё был значок «замены», эта карта временно получает значок «замены».

Эта карта немедленно теряет значок «замены» после сброса.

## Текст Особых Сил

### ТИПЫ ТЕКСТОВ ОСОБЫХ СИЛ

Каждый тип текста особых сил следует различным правилам, определяющим, когда он разыгрывается. Ознакомьтесь с описанием каждого типа подробно:

- **разыграть немедленно перед розыгрышем карты:** игрок разыгрывает этот тип текста особой силы немедленно прежде, чем разыграть карту. Если он неспособен полностью разыграть текст особой силы, он не может разыграть карту. Все действия выполняемые в результате розыгрыша текста особой силы, должны быть закончены прежде, чем разыграть карту.
- **разыграть немедленно после розыгрыша карты:** игрок разыгрывает этот тип текста особой силы немедленно после того, как разыграл карту. Он не может разыграть текст особой силы больше одного раза, даже если карта остается активной более одного. Этот тип включает все карты со словом «теперь» в их тексте особой силы.
- **разыграть один раз за ход:** игрок разыгрывает этот тип текста особой силы один раз каждый ход. Если в тексте особой силы не указано конкретное время, игрок может выбрать, в какое время разыграть этот текст в каждый их ходов. Он может разыгрывать его в различное время каждый ход.
- **постоянный эффект:** игрок разыгрывает этот тип текста особой силы немедленно после разыгрывания карты. Эффект текста особой силы остается действовать пока карта активна.

**Несколько типов текста особой силы:** у карты может быть больше одного типа текста особой силы, поскольку каждый тип это отдельный эффект.

## РОЗЫГРЫШ ТЕКСТА ОСОБОЙ СИЛЫ

У всех текстов особых сил есть инструкции, либо не обязательные, либо обязательные к выполнению.

**Инструкции не обязательные:** текст особой силы содержащий фразу “Я могу” является не обязательным. Разыгрывая не обязательный текст особой силы, игроки должны или полностью разыграть этот текст или вовсе не разыгрывать его.

**Инструкции обязательные:** текст особой силы не содержащий фразу “Я могу” является обязательным. Разыгрывая обязательный текст особой силы, игроки должны разыграть этот текст на столько полно, на сколько возможно.

## ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ТЕКСТА ОСОБОЙ СИЛЫ

Когда две или больше активных карты с текстом особых сил вступают в конфликт друг с другом, игроки используют список ниже, чтобы определить, в каком порядке применить тексты особых сил карт. Текст особой силы стоящий в высшей группе имеет приоритет по отношению к тексту во всех группах ниже его.

1. Текст особой силы со словами “Я должен”.
2. Текст особой силы со словом “игнорировать”.
3. Текст особой силы со словами “вы не можете”.
4. Остальные тексты особых сил.

Если текст особой силы активной карты препятствует тому, чтобы игрок разыграл карту с текстом особой силы, который отменял бы активную карту, он не может разыграть свою карту, даже если её текст особой силы принадлежит более высокой группе в этом списке.

**Несколько эффектов в одно и то же время:** если у игрока есть два или больше эффектов разыгрываемых в одно и то же время, он выбирает, который из них разыграть сначала.

## ЦЕЛЕВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Когда игрок разыгрывает текст особой силы карты, который непосредственно затрагивает активную карту, затронутая карта является целью этого текста. Игрок должен объявить цель своего эффекта, когда он разыгрывает текст особой силы своей карты.

**Смена целей:** игрок может немедленно изменить цель текста особой силы одной из своих активных карт, если она соответствует одному из следующих условий:

- предыдущая цель текста особой силы сбрасывается из игры.
- предыдущая цель текста особой силы затронута текстом особой силы карты противника.
- в игру входит новая карта, которой позволено стать целью текста особой силы. Если игрок меняет цель текста особой силы своей карты, он должен выбрать новую карту в качестве цели.

## ИГНОРИРОВАНИЕ КАРТ

Текст особой силы со словом “игнорировать”, игнорирует все карты, значки, или текст особой силы, описанные в нём, включая те, что находятся в руке игрока, колоде набора, области лидера, и стопке сброса. Иногда указано, сто игнорируются только значки или текст особой силы карты.

## ПОКАЗАТЕЛЬ И НАПЕЧАТАННЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ

Показатель - значение силы карты в то время, когда разыгрывается эффект. Напечатанный показатель - значение силы указанное на карте.

## СБРОС КАРТ

Если игрок сбрасывает больше одной карты, он сбрасывает каждую из них по одной.

**Несколько эффектов сброса:** если больше одного эффекта требуют, чтобы игрок сбросил карты с определенным показателем, он должен выполнить условие каждого эффекта отдельно.

**Сброс карт противника:** если эффект позволяет игроку выбрать и сбросить карты из руки противника, он выбирает каждую из карт наугад. Если у его противника есть любые раскрытые карты (см. «Пиллары» на странице 14 книги правил), он может выбрать определенную раскрытую карту вместо сброса наугад.

## НАБОР КАРТ В РУКУ

Если эффект препятствует тому, чтобы игрок набрал карты в руку, он не может набрать карты, вернуть карты или добавить карты к своей руке.

## Открытая Информация

В любое время во время игры, игроки могут просматривать все карты в области боя и поддержки любого игрока. Игроки могут также посчитать количество карт в колоде набора или руке любого игрока. Игроки не могут перестроить или изменить размещение любой из посчитанных или просмотренных карт.

Игроки не могут просматривать или посчитать карты ниже верхней карты стопки сброса или области лидера.

## Взаимодействия Отдельных Карт

### «BOUNCE BACK»

Если игрок играет «Bounce Back», он может продолжить использовать текст особой силы на всех своих активных картах, кроме текста особой силы, который немедленно разыгрывается, до или после того розыгрыша своей карты (см. “Типы текста особых сил” на странице 3).

### «KETHARKOPAS THE ASTRONOMER»

Эффекты, которые игнорируют или влияют на текст особой силы со словами “во время заключительной фазы”, не затрагивают текст особой силы на “Ketharkopas the Astronomer”.

### «TOPDOG» and «DROWN RESISTANCE»

Если игрок играет «TopDog» или “Drown Resistance”, он может выбрать защищенную карту, чтобы выполнить требование активной карты персонажа в тексте особой силы «TopDog», и “Drown Resistance”.



# Опциональные Правила

Эта секция включает дополнительные правила для построения колод, альтернативных вариантов игры и дополнительных карт, которые игроки могут использовать при построении колоды.

## Построение Колоды

Легенды Синеи Луны разработаны для самостоятельной настройки игры. Игроки, которые хотят расширить игровой опыт, поощряются возможностью построить свои собственные колоды, используя следующие правила.

## ОСНОВЫ ПОСТРОЕНИЯ КОЛОДЫ

Строя колоду, игроки выбирают лидера народа. Карта лидера определяет принадлежность игрока и ограничения на построение колоды. Каждая карта лидера требует колоды ровно из 30 карт и максимум в 10 лун на картах, не принадлежащих этому лидеру.

## ПОКАЗАТЕЛЬ ЛУН

**ПОКАЗАТЕЛЬ ЛУН** карты равен количеству лун в её нижнем левом углу. У каждой карты, кроме лидеров, эмиссаров и инквизиторов есть показатели лун. Считается, что у карты без лун в ее нижнем левом углу есть показатель лун равный «0».

Строя колоду, если игрок добавляет карты не принадлежащие его лидеру, общий показатель лун этих карт не может превысить допустимый предел на этой карте лидера и карте инквизитора (см. «Инквизиторы»). Не-принадлежащая карта с тем же самым индикатором колоды, что и карта лидера игрока включается в этот предел.



Карта с Показателем Лун равным «2»

## ЭМИССАРЫ

Игроки, которые ищут быстрый опыт построения колоды, могут использовать карты эмиссаров. Оба игрока должны согласиться использовать эмиссаров прежде, чем играть в игру. Строя колоду с картами эмиссаров, игроки выполняют следующее во время шага 3 установки:

- **Добавьте карты народа:** каждый игрок добавляет к своей колоде народа по три карты без индикатора колоды своего выбранного народа.
- **Выберите эмиссара:** каждый игрок выбирает карту эмиссара и помещает ее в свою область лидера, удостоверившись, что и его карта лидера и карта эмиссара видимы (см. «Диаграмму перекрытия карт» на странице 11 буклета правил). Затем он добавляет все карты с индикатором набора своего эмиссара к своей колоде.



Индикатор Набора Эмиссаров

## ИНКВИЗИТОРЫ

Игроки, ищущие еще больше разнообразия при построении колоды могут использовать карты инквизиторов. Карты инквизиторов увеличивают количество вариантов для игрока в построении колоды, и предоставляют текст особой силы, который может затронуть всю игру, или обоих. Оба игрока должны согласиться использовать инквизиторов прежде, чем начать игру.

У карт инквизиторов есть символы построения колоды, подобные тем, что есть на карте лидера (см. «Анатомию карты» ниже). Строя колоду с инквизитором, игрок добавляет символы построения колоды своего инквизитора к символам построения колоды своего лидера, чтобы определить требования к размеру своей колоды и предел показателя лун.

Игрок помещает свою карту инквизитора в свою область лидера вместе с картой лидера во время шага 3 установки.



Символ Принадлежности Инквизитора

## АНАТОМИЯ КАРТЫ



- |                   |                      |                              |                         |                          |
|-------------------|----------------------|------------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1. Название карты | 3. Тип карты         | 5. Символы построения колоды | 6. Художественный текст | 8. Символ принадлежности |
| 2. Титул          | 4. Текст Особой Силы | 7. Индикатор колоды          | 9. Номер карты          |                          |

## СЕМЬИ БУКИ

Игроки, желающие поиграть с колодами из своих любимых народов и испытать Буку, могут использовать семьи Буки. Оба игрока должны согласиться использовать семьи Буки прежде, чем начать игру. Если они соглашаются, каждый игрок выбирает семью и затасовывает ее в свою колоду во время шага 3 установки.

### Индикатор Семей Буки



Колода Буки может быть разделена на шесть семей по пять карт в каждой. Каждая семья обозначена номерами 1 - 6 рядом с индикатором колоды карты в нижнем правом углу.

Если игроки включают семьи Буки в самостоятельно собранную колоду, то карты Буки увеличивают количество карт в этой колоде и предел лун. Если игроки включают семьи Буки в колоду народа, то карты Буки не увеличивают размер этой колоды и предел лун.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила относятся к картам, используемым только при построении колоды.

### ЗНАЧОК ЗАМЕНЫ

Во время своей фазы Лидерства, игрок может сбросить одну карту со значком замены вместо того, чтобы разыграть карту фазы Лидерства (см. «Фаза лидерства» на странице 1). Если он сбрасывает карту со значком замены таким способом, он затем набирает одну карту из своей колоды набора.

### КАРТЫ ХАЙЛА

Игрок может разыграть одну карту Хайла во время своей фазы Лидерства вместо любой другой карты фазы Лидерства (см. «Фаза Лидерства» на странице 1).

Чтобы разыграть карту Хайла, он помещает карту лицом вверх в область влияния Хайла, читает любой текст особой силы на этой карте вслух и разыгрывает ее текст особой силы в подходящее время (см. «Типы текста особой силы» на странице 3). Область влияния Хайла - общая область, расположенная на игровом поле между областями поддержки каждого игрока. Карты Хайла в области влияния Хайла активны, пока они не сбрасываются из игры.

Если текущий игрок разыгрывает карту Хайла, и активная карта Хайла уже находится в области влияния Хайла, владелец активной карты сбрасывает эту карту перед тем, как текущий игрок поместит свою карту в область влияния Хайла. Карты Хайла, находящиеся в области влияния Хайла не сбрасываются в конце боя.

### КАРТЫ ВМЕШАТЕЛЬСТВА

Игрок может разыграть карту вмешательства в ответ на действия своего противника, как обозначено на каждой отдельной карте вмешательства. Чтобы разыграть карту вмешательства, он помещает её лицом вверх в свою стопку сброса, и немедленно зачитывает и разыгрывает текст особой силы на этой карте.

Если карта игрока отменяется картой вмешательства, отмененная карта не разыгрывается, и она немедленно помещается в стопку сброса своего владельца.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Игроки могут использовать три дополнительных типа карт, карты Кристаллов, карты Туту и карты Духов при построении колоды. Карты Туту и Духов не имеют никаких определенных правил и следуют обычным правилам для карт и текстов особых сил. Карты Кристаллов используются только при множественных играх (см. «Карты достижений» на странице 7).

Если игроки хотят использовать одну и ту же карту в нескольких колодах, они могут использовать копии этой карты из дополнительных коробок *Легенда Синей Луны*. Однако игроки не могут включать больше одной копии каждой карты в одну колоду, даже если у них есть больше одной коробки игры.

## Правила Турнира

Игроки должны следовать этим правилам, участвуя в турнире.

### МАЛЛИГАНЫ

После шага 7 установки каждый игрок может вернуть любое число карт из своей руки на верх своей колоды набора, перетасовать колоду, позволив своему противнику поднять колоду, и затем набрать необходимое количество карт. Каждый игрок может использовать маллиган только раз за игру.

### ОТКАТ

Если текущий игрок вынужден откатиться (см. «Откат» на странице 2), и изучил любую ранее неизвестную информацию, такую как набранная карта из его колоды набора или сыгранную его противником карту вмешательства, текущий игрок может быть оштрафован. Штрафы определяются организатором турнира перед каждым турниром.

### ПРИМЕР ПОСТРОЕНИЯ КОЛОДЫ



ИЗ Колоды



В Колоду

Николай хочет построить колоду и решает начать с игровой колоды Терра. Он может добавить «Drowning Rain Storm», «Bashdin» и «Catusan» из колод Аквы, Флитов и Хоуксов соответственно, чтобы показатели лун этих карт укладывались в предел его лидера. Он решает добавить только «Drowning Rain Storm».

Если Николай решит оставить «Caterpillar Eartheroder», «Mad Mike Magpie», и «Flash the Incendiary» в колоде Терра, они также будут учитываться в пределе лун его лидера. Flash поможет в боях по Огню, а Mad Mike - сильная карта, таким образом, он решает оставить их обе. Он убирает «Caterpillar Eartheroder» из колоды. Мутант «Rasmus-Pan» не имеет той же самой принадлежности, но имеет показатель лун равный 0.

Николай хочет добавить «Scorch the Inflammable», «Launch Burning Earth», и «Launch Rain of Fire.» Он может включать их, не превышая предел показателя лун его лидера, но он должен удалить еще три карты. Он решает убрать «Rocara», «Sonatos» и «Togana». Он полностью перетасовывает свою новую колоду и теперь готов к игре.

## КАРТА ЭЛЕМЕНТА

Эта карта представляет оспариваемый элемент во время поединков. Когда игрок начинает бой и объявляет о своей силе впервые, он помещает карту элемента с соответствующим элементом лицом вверх и в пределах легкой досягаемости обоих игроков. Если оспариваемый элемент изменяется во время боя, игроки переворачивают карту элемента, чтобы отобразить изменение.

## МНОЖЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ

*Легенды Синей Луны* могут играть как серия игр, называемых матчем, с игроками, соперничающими за победные очки, называемые кристаллами. Когда игрок выигрывает игру, он получает один кристалл за победу. Затем он получает количество кристаллов, равных числу фигурок драконов, которые он имеет на своей стороне. Например, если игрок выигрывает игру, привлекая достаточно драконов, он получает один кристалл за победу и три кристалла за своих драконов, что составляет в общем четыре кристалла.

Проигравший предыдущую игру начинает следующую игру. Матчи играют до пяти кристаллов.

## КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Карты достижений могут использоваться только играя матч (см. выше).

Игрок может разыграть одну карту достижения во время своей фазы Лидерства вместо любой другой карты фазы Лидерства (см. «Фаза Лидерства» на странице 1). Чтобы разыграть карту достижения, он помещает её лицом вверх в область достижений, рядом с его картой лидера, читает любой текст особой силы на этой карте вслух и разыгрывает её текст особой силы в подходящее время (см. «Типы текста особой силы» на странице 3). Карты достижений активны, пока не сброшены из игры.

Если игрок разыгрывает карту достижения, и у его противника есть одна или более карт в области достижений, каждый игрок должен сбросить по одной карте достижения.

## Вариант Драфта

Опытные игроки, ищущие разнообразие или новые способы сыграть в *Легенды Синей Луны* могут попробовать дополнительные правила драфта. Правила драфта подарят игрокам новые вызовы и решения в построении колоды, и в то же время жёсткую конкуренцию со своим противником за лучшие доступные карты.

Если игроки решают использовать вариант «Множественных Игр» используя драфт, они должны согласиться сделать так прежде, чем использовать драфт с любимыми картами.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРАФТА

Чтобы использовать драфт, игроки выполняют следующие шаги:

1. Перетасуйте пронумерованную 33-карточную колоду народов вместе основываясь на таблице «Установки драфта». Включите все карты с символом принадлежности народа и мутанта к этому народу. Не включайте карты лидера и карты не принадлежащие этой колоде.
2. Сдайте каждому игроку количество карт, основываясь на таблице «Установки драфта». Отложите все оставшиеся карты в стопку так, чтобы они были легкодоступны.
3. Каждый игрок смотрит на сданные ему карты и выбирает одну. Он помещает выбранную карту лицом вниз перед собой и затем передаёт оставшиеся карты лицом вниз человеку с правой стороны от себя.
4. После того, как каждый игрок передал свои карты, он смотрит на новые карты пришедшие к нему и выбирает одну. Он помещает её лицом вниз перед собой и затем передаёт оставшиеся карты лицом вниз человеку с правой стороны от себя.
5. Повторите шаг 4, пока каждый игрок не передаст две карты.

6. После того, как игрок передал две карты, он выбирает одну, помещает её лицом вниз перед собой, и затем помещает последнюю карту лицом вниз в стопку сброса между всеми игроками. Все игроки помещают свою последнюю карту в ту же самую стопку сброса. Игроки никогда не могут просматривать ни одну из карт в стопке сброса.

7. Верните стопку карт, отложенных в шаге 2. Затем повторите шаги 2-6 с каждым игроком, сидящим левее другого. Повторяйте этот процесс, чередуя направление передачи карт каждый раз, пока игроки не проведут драфт столько раундов, сколько указано в таблице «Установки драфта».

8. Если играют меньше шести игроков, верните стопку карт, отложенных в шаге 2 и сдайте по четыре карты каждому игроку. Выполните шаги 3-6 еще раз. Если, в конце, в стопке, отложенной в шаге 2 остались какие-либо карты, поместите их в стопку сброса. Если при шести игроках, в стопке, отложенной в шаге 2 остались какие-либо карты, поместите их в стопку сброса. У каждого игрока будет столько карт, сколько указано в таблице «Установки драфта».

## УСТАНОВКИ ДЛЯ ДРАФТА

Кол-во игроков	Кол-во колод народов	Кол-во сдаваемых карт	Кол-во раундов	Карт после драфта
2	3	5	9	39
3	4	5	8	35
4	6	5	9	39
5	7	6	7	38
6	9	7	7	42

После шага 8 верните все карты из стопки сброса в коробку с игрой.

**Примечание:** Если играют два, три, или пять игроков и они используют Буку в качестве одной из колод народов, каждому игроку сдают по три карты во время шага 8 и в конце у них останется на одну карту меньше, чем указано в таблице «Установки драфта».

Игроки могут просматривать карты, которые они выбрали в любое время во время драфта. Никогда игроки не могут просматривать карты другого игрока.

## ПОСТРОЕНИЕ КОЛОД

Игроки строят свои колоды, используя только карты, которые они выбрали во время драфта.

Ограничения на построение колоды после драфта следующие:

- у всех палуб должно быть ровно 30 карт.
- колода может содержать любое число карт от любого числа народов.
- нет никакого предела показателя лун колоды.
- лидер, эмиссар и карты инквизиторов не используются. (Игроки помещают карты лидерства в область лидера как обычно.)

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ПОСЛЕ ДРАФТА

Игроки следуют всем правилам в этой книге правил при игре с колодами, построенными с помощью драфта. Если после драфта, одновременно играют больше одной игры, то игроки могут использовать любые доступные объекты, чтобы представлять драконов.

Если игроки решают использовать правило «Множественных Игр», они могут изменить свои колоды между каждой из игр, используя любые неиспользованные карты, которые они приобрели во время драфта. Изменяя свои колоды, игроки должны следовать правилам построения колоды,

# Полная Быстрая Справка

## ФАЗЫ ХОДА

### 1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

- Разыграйте текст особой способностью.
- Используйте значок возврата на активных картах.
- Сбросьте активные карты блефа.
- Разгрузите корабли.

### 2. ФАЗА ЛИДЕРСТВА

- Сыграйте 1 карту лидерства или корабля.

### 3. ФАЗА СТЫЧЕК

- Выполните 1 из следующего:
  - >> Начните бой.
  - >> Откажитесь от начала боя.
  - >> Продолжите бой.
  - >> Отступите из боя.

### 4. ФАЗА ПЕРСОНАЖА

- Разыграйте 1 карту персонажа.

### 5. ФАЗА УСИЛЕНИЯ/ПОДДЕРЖКИ

(Если это первый ход боя, игроки не могут разыграть карту в фазе усиления/поддержки, если только эффект карты не говорит обратного.)

- Выполните 1 из следующего:
  - >> Сыграйте 1 карту усиления, поддержки, или карту блефа.
  - >> Загрузите 1 карту на судно.

### 6. ФАЗА СИЛЫ

- Объявите о полной силе.

### 7. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

- Наберите до шести карт.

### 8. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

- Разыграйте текст особой способности.

## СПРАВКА ПО ЗНАЧКАМ

### ЩИТ



Щит рядом с показателем силы активной карты позволяет текущему игроку игнорировать показатель силы своего противника.

### СТОП



Если игрок разыгрывает карту со значком «стоп», он не может играть дальнейшие карты в этот ход.

### ВОЗВРАТ



Игрок может вернуть любое число активных карт со значком «возврат» в свою руку во время его Начальной фазы.

### СВОБОДНЫЙ



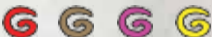
Карты со значком «свободный» не увеличивают предел карт персонажа, усиления, и поддержки.

### ПАРА



Если у игрока есть две карты со значком «пара» и одинаковым первым словом в их именах, он может сыграть обе карты.

### БАНДА



Если у игрока есть две или больше карты персонажей с одинаковым цветным значком банды и одинаковым первым словом в их именах, он может играть любое количество таких карт.

### ЗАЩИТА



Активные карты со значком «защита» не могут быть затронуты противостоящими эффектами.

### БЛЕФ



Игрок может разыграть карту со значком «блеф» как карту поддержки с напечатанным показателем силы два в оспариваемом элементе.

### ЗАМЕНА



Во время своей фазы Лидерства игрок может сбросить одну карту со значком «замена» и набрать одну карту из своей колоды набора.

## ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ХОДА ПРОТИВНИКА

- Сыграть карты вмешательства.
- Проверить блеф противника во время Фазы Силы, после объявления им своей силы.

## ЧАСТО ПРОПУСКАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Карты лидерства сбрасываются в область лидера.
- Карта со значком «свободный», который не проигнорирован, является свободной картой.
- Карта со значком «защита», который не проигнорирован, является защищенной картой.
- Когда эффект заставляет игрока поместить карту в свою руку по любой причине, он «забирает» карту в руку.
- Карты персонажей Буки, играемые с разгружаемого корабля получают значок «свободный».

## СИМВОЛЫ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Вулка	Хоукс	Мимикс	Флит	Хайнд	Терра	Пиллар	Аква	Бука
Мутант	Инквизитор	Эмиссар	Хайла	Туту	Кристалл	Вмешательство	Дух	