

# ЗОЛОТОЙ КУБОК

Мир в предвкушении чемпионата по фэнтезиболу! Различные существа со всех уголков королевства прибыли в погоне за мечтой стать чемпионами нового вида спорта. Столица заполнена диковинными авантюристами самой разной подготовки, но, как известно, даже лучшие игроки не сумеют победить без хорошего тренера.

Соперничество будет жёстким, и в решающем матче лишь одна команда прославится на века!

Сможете заполучить легендарный Золотой кубок?



# Общие компоненты

102 карты чемпионов,  
разделённые на 3 колоды:



36 карт  
бронзового  
уровня

34 карты  
серебряного  
уровня

32 карты  
золотого  
уровня

Лицевая сторона    Оборотная сторона



16 карт болельщиков



Планшет чемпионата

3 планшета полей



10 жетонов  
матчей



3 мешочка



51 жетон славы



15 жетонов спонсоров



Маркер раунда



12 жетонов перерыва



11 жетонов Автомы



4 шестигранных  
кубика

# Компоненты одного игрока

(6 наборов разных цветов)



Планшет команды

27 жетонов действий двух типов:



14 жетонов нападения  
(значения от «1» до «4»)



13 жетонов защиты  
(значения от «-1» до «-4»)

Бронзовая  
сторона



Двусторонний жетон  
стадиона

Серебряная  
сторона

Бронзовая  
сторона



Двусторонний жетон  
агента



Маркер монет

Итоговый  
подсчёт очков



Фаза  
закупок



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**А** Каждый игрок выбирает цвет и берёт набор компонентов своего цвета:

**A.1** Поместите **планшет команды** перед собой.

**A.2** Поместите **жетон стадиона** и **жетон агента** бронзовой стороной вверх в отведённые для них ячейки в нижней части своего планшета.

**A.3** Поместите все **жетоны нападения** и **жетоны защиты** вашего цвета рядом со своим планшетом — это ваш **личный запас**. Поместите из запаса жетон защиты со значением «-1» и жетоны нападения со значениями «2» и «4» в отведённую для них ячейку в нижней части своего планшета — это ваши **жетоны**. Страйтесь держать ваши жетоны отдельно от жетонов в личном запасе.

**A.4** Поместите **маркер монет** на деление «4» шкалы дохода на своём планшете.

**A.5** Положите вашу **карту-памятку** рядом с планшетом.

Уберите в коробку компоненты игроков, не участвующих в партии.

**Б** Отберите **жетоны матчей** в зависимости от количества игроков. Жетон с пометкой «1–6» используется в каждой партии. При игре вдвоём и в одиночку возьмите также жетон с пометкой «1–2». При игре втроём и вчетвером — с пометкой «3–4». В партиях с 5 или 6 игроками — с пометкой «5–6». Перемешайте получившуюся стопку и раздайте игрокам по одному случайному жетону матча. Каждый участник кладёт свой жетон в отведённую для него ячейку в нижней части своего планшета. Уберите в коробку неиспользуемые жетоны.

**В** При игре вдвоём и в одиночку поместите в центр стола **планшет поля с символом** . При игре втроём и вчетвером используйте **планшеты полей с символами** и . В партиях с 5 или 6 игроками используйте **все 3 планшета полей**.

**Г** Поместите рядом с каждым полем по **1 мешочку** соответствующего символу цвета и **4 жетона перерыва**. Уберите в коробку неиспользуемые планшеты полей, мешочки и жетоны перерыва.

**Д** Поместите **планшет чемпионата** рядом с планшетами полей, а **маркер раунда** — в ячейку «1» на нём.

**Е** Перемешайте по отдельности **карты чемпионов бронзового, серебряного и золотого уровней** и сложите в 3 колоды. Положите их рядом с планшетом чемпионата. Каждый игрок берёт в руку по 3 карты бронзового уровня.

**Ж** Перемешайте **карты болельщиков**. Каждый игрок берёт по 2 случайные карты болельщиков, оставляет в руке одну и сбрасывает другую. Уберите в коробку сброшенные и неиспользуемые карты болельщиков.

**З** Поместите все **жетоны славы** и **жетоны спонсоров** рядом с планшетом чемпионата — это **общий запас**. Каждый игрок берёт 5 жетонов славы номиналом «1».

**И** Поместите **4 кубика** так, чтобы любой игрок мог легко до них дотянуться.

## ОСОБОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ 3 И 5 ИГРОКОВ: ДОБАВЬТЕ АВТОМУ

Используйте правила, выделенные такой красной линией, только при игре с Автомой (искусственным соперником). Автома всегда участвует в партии с 1, 3 или 5 игроками, чтобы количество команд было чётным. См. правила одиночной игры на с. 7.

В партию с 3 или 5 игроками добавьте Автому. Она не использует планшет команды. Выдайте ей случайный жетон матча. Возьмите все жетоны Автомы и отложите начальные — жетон нападения со значением «4» и жетон защиты со значением «-1». Перемешайте остальные жетоны Автомы внутри мешочка, достаньте 1 случайный и добавьте его к 2 начальным: эти 3 жетона и будут командой Автомы. Достаньте ещё 5 жетонов и поместите их лицевой стороной вверх в ячейки от «2» до «6» на планшете чемпионата. Уберите в коробку неиспользуемые жетоны Автомы.



Начальные жетоны Автомы



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра состоит из **6 раундов и решающего матча**. В каждом раунде участники улучшают свою команду, а затем одновременно соревнуются на полях один на один. По итогам каждого матча игроки получают очки славы, а в конце 6-го раунда — славу за свои карты чемпионов и болельщиков.

После 6-го раунда 2 игрока, у которых больше всего славы, приступают к решающему матчу друг против друга.

**Победитель решающего матча выигрывает партию и получает легендарный Золотой кубок!**

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В каждом из 6 раундов игроки по порядку проходят 3 фазы:

1. Фаза подготовки.
2. Фаза закупок.
3. Фаза матчей.

Большинство из этих фаз каждый участник может проходить самостоятельно, пока то же самое делают другие игроки.

## 1. ФАЗА ПОДГОТОВКИ

ПРОПУСТИТЕ эту фазу в 1-м раунде.

Переместите **маркер раунда** на планшете чемпионата на одну ячейку вправо.

Если Автома участвует в партии, добавьте жетон из ячейки текущего раунда к команде Автомы.

Теперь каждый игрок может сначала **сбросить из руки** сколько угодно карт чемпионов, а затем **добрать карты** из колоды чемпионов, соответствующей уровню его агента [из бронзовой, серебряной или золотой], **пока в руке не окажется 3 карты**. Если колода закончилась, перемешайте соответствующую стопку сброса.

## 2. ФАЗА ЗАКУПОК

В начале этой фазы каждый игрок определяет, сколько у него монет (coin). Определяя свой доход, прибавьте к числу на вашем жетоне стадиона монеты, указанные на всех **нанятых вами чемпионах** [см. «Нанять чемпиона» ниже], затем прибавьте или вычтите значения ваших жетонов спонсоров. Поместите **маркер монет** на деление шкалы дохода с получившейся суммой. Сбросьте все ваши жетоны спонсоров.

Монеты нужны, чтобы оплачивать действия закупок. Вы можете выполнять и/или повторять эти действия в любом порядке, пока у вас не закончатся монеты. Вы не можете выполнить действие, если у вас недостаточно монет, чтобы оплатить его стоимость.

### ЖЕТОНЫ СПОНСОРОВ

Иногда свойства ваших чемпионов заставляют вас получить жетоны спонсоров. Сами по себе эти жетоны не приносят монет, но они увеличивают или уменьшают ваш доход в начале ближайшей фазы закупок. Примените свойства таких жетонов только 1 раз и после этого сбросьте их.

### МОНЕТЫ

Игроки получают монеты [доход] в начале фазы закупок, а затем тратят их, чтобы покупать улучшения. За каждую потраченную монету передвигните маркер монет на 1 деление влево по шкале дохода. Если маркер оказался на делении «0», то в этом раунде вы больше не можете ничего покупать. Монеты нельзя отложить на следующий раунд, так что лучше потратите их все, иначе потеряете.

### ИСКАТЬ НОВЫХ ЧЕМПИОНОВ.

**Стоимость действия: 1 монета.** Вы можете сначала сбросить из руки сколько угодно карт чемпионов, а затем добрать карты из колоды чемпионов, соответствующей уровню вашего агента [из бронзовой, серебряной или золотой], пока в руке не окажется 3 карты.

### НАНЯТЬ ЧЕМПИОНА.

**Стоимость действия: 3 монеты.** Выложите карту чемпиона из руки на свой планшет — теперь это **нанятый вами чемпион**. Наняв чемпиона, примените его **мгновенное свойство** (lightning bolt), если есть. Отныне он считается частью вашей команды, но сейчас его расположение неважно — перед началом матча вы сможете как угодно распределить ваших чемпионов по ячейкам своего планшета.

### УЛУЧШИТЬ АГЕНТА.

**Стоимость действия: 3 монеты.** Уровень вашего агента определяет, из какой колоды чемпионов вы добираете карты. Улучшив агента, вы сможете добирать карты более сильных чемпионов из серебряной или золотой колоды.

### УЛУЧШИТЬ СТАДИОН.

**Стоимость действия: 3 монеты, в 3-м и 4-м — 2, а в 5-м и 6-м — 1 [как показано на планшете чемпиона].** Улучшив стадион, вы увеличите свой начальный доход в последующих раундах.

Агент и стадион бывают 3 уровней. Бронзовый и серебряный уровни изображены на разных сторонах соответствующих жетонов, а золотой — на планшете команды. Впервые улучшив агента или стадион, переверните его жетон серебряной стороной вверх. Улучшив его ещё раз, сбросьте жетон — в соответствующей ячейке планшета изображён агент или стадион золотого уровня.

### ПОТРЕНИРОВАТЬ КОМАНДУ.

**Стоимость действия: 1 монета.** Либо улучшите любой ваш жетон нападения на 1, либо дважды улучшите любой ваш жетон защиты на 1 [можно улучшить 2 разных жетона защиты на 1]. См. «Добавление и улучшение жетонов» ниже.

### ИЗУЧИТЬ НОВЫЙ ПРИЁМ.

**Стоимость действия: 2 монеты.** Добавьте в ячейку на вашем планшете либо жетон нападения со значением «1», либо жетон защиты со значением «-2». См. «Добавление и улучшение жетонов» ниже.

Потратив все монеты (или меньше), объявите, что завершили свою фазу закупок. Когда все игроки завершат фазу закупок, переходят к фазе матчей.

### ДОБАВЛЕНИЕ И УЛУЧШЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Некоторые свойства позволяют вам добавить жетон (1/+2) с определённым значением — возьмите его из личного запаса и поместите на свой планшет. Если в запасе нет нужного жетона, возьмите жетон того же типа, но слабее.

Каждый раз, когда действие или свойство позволяет вам улучшить жетон (1/+2), верните такой жетон в личный запас, а взамен возьмите жетон того же типа, но со значением, увеличенным на 1. Жетоны защиты улучшаются в отрицательном диапазоне. Например, если вы дважды улучшаете жетон защиты со значением «-1», то обменяйте его сначала на жетон защиты со значением «-2», а затем на «-3». Если в запасе нет нужного жетона, этот эффект теряется. Некоторые свойства улучшают только жетоны нападения, другие — только защиты. Жетоны «4» и «-4» невозможно улучшить (это максимальные значения на жетонах).

Реже может потребоваться сбросить жетон (X/X) — в этом случае верните жетон указанного типа со своего планшета в личный запас.



**Пример.** Идёт 4-й раунд, и Жанна проводит свою фазу закупок. Она уже улучшила стадион до серебряного уровня, поэтому получает 5 начальных монет. «Малыш орк» (нанятый в прошлом раунде) принёс ей жетон спонсоров «+1», а «Вампирчик» (нанятый во 2-м раунде) приносит 1 дополнительную монету.

В этом раунде в сумме у Жанны 7 монет. Она помещает маркер на деление «7» шкалы дохода и сбрасывает жетон спонсоров. Жанне не нравятся карты чемпионов в руке, и она решает их не нанимать. Первым делом она тратит 3 монеты и улучшает агента до серебряного уровня. Теперь Жанна тратит 1 монету, сбрасывает 3 карты из руки и добирает 3 новые карты из серебряной колоды (поскольку только что повысила уровень агента). Жанна тратит 3 оставшиеся монеты, чтобы выложить на планшет одного из 3 чемпионов в руке.



### 3. ФАЗА МАТЧЕЙ

Если в партии участвует больше 2 игроков, можно проводить несколько матчей одновременно.

#### ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

Жетоны матчей подскажут игрокам, на каком поле и с каким противником они будут соревноваться. Поместите **все свои жетоны действий** (из ячейки планшета, не из личного запаса) в мешочек соответствующего поля. Ваш противник делает то же самое.

Если ваш противник — Автома, поместите в мешочек все доступные ей жетоны действий.

Также добавьте в этот мешочек 4 жетона перерыва.

Распределите как угодно **не более 4 карт нанятых вами чемпионов** по 4 ячейкам своего планшета. Если у вас больше 4 чемпионов, пока что отложите запасных — положите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом на так называемую «скамью».

В любом порядке примените все **возможные постоянные свойства** (∞) ваших чемпионов, которых вы поместили в ячейки на планшете. Свойства чемпионов на скамье не влияют на матч.

#### ПРОВЕДЕНИЕ МАТЧА

Любой игрок достаёт из мешочка **по одному жетону за раз** и выкладывает их лицевой стороной вверх в ячейки планшета поля, начиная с ячейки с символом (PLAY) и продвигаясь по часовой стрелке.

- Если вы достали **жетон перерыва**, ничего не происходит. Достаньте следующий жетон.
- Если вы достали **жетон защиты**, пока что ничего не происходит. Достаньте следующий жетон.
- Если вы достали **жетон нападения**, необходимо определить силу нападения: вычтите из значения этого жетона нападения значения всех жетонов защиты противника, лежащих на поле лицевой стороной вверх (выложенных ранее в этом матче).

Если сила нападения равна 0 или меньше него, это **нападение отбито**.

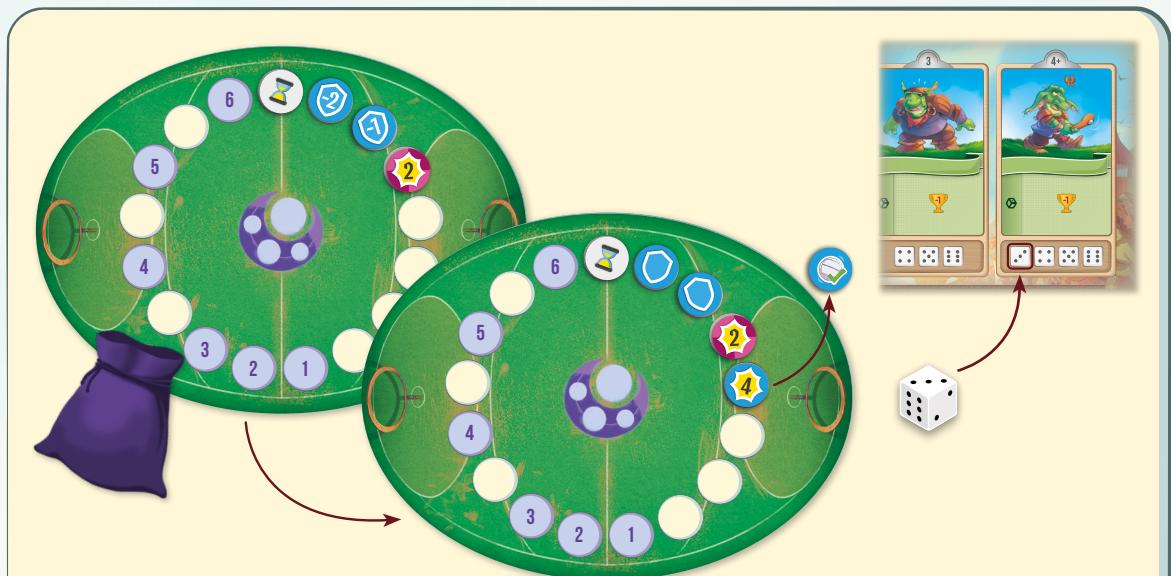
Если сила нападения больше 0, нападающий игрок определяет своего **бросающего мяч чемпиона**. Если сила нападения — 1, то мяч бросает чемпион в ячейке «1», если сила — 2, то чемпион в ячейке «2» и так далее. В редких случаях, когда сила нападения — 5, мяч бросает чемпион в ячейке «4+».

Прежде всего примените все **возможные свойства при броске** (⊗), указанные на карте бросающего чемпиона.

Теперь нападающий игрок **бросает 1 кубик**. Если выпавшее значение совпадает с одной из граней, изображённых под ячейкой бросающего чемпиона, то он забивает мяч! Переверните жетон нападения, чтобы отметить гол (★). Если под ячейкой бросающего чемпиона нет выпавшего значения, то он промахнулся — не переворачивайте жетон нападения.

Неважно, нападение отбито или забит мяч, в любом случае переверните все жетоны защиты противника (выложенные ранее), лежащие лицевой стороной вверх. Они не будут учитываться до конца матча.

Продолжайте доставать жетоны из мешочка.



**Пример.** Жанна и Марк распределили чемпионов на планшетах и поместили все свои жетоны действий в мешочек. Можно начинать матч! Первый жетон из мешочка — перерыв, ничего не происходит. Второй — жетон защиты **Марка** со значением «-2». Затем выпадает ещё один жетон защиты **Марка**, но со значением «-1». Следующий жетон — нападение **Жанны** со значением «2». Сила этого нападения отрицательная ( $2 - 2 - 1 = -1$ ), так что оно отбито! Участники переворачивают 2 жетона защиты **Марка** и продолжают матч. Теперь выпадает жетон нападения **Марка** «4». У **Жанны** нет защиты, чтобы уменьшить это значение, так что **Марк** нападает с силой 4. Мяч бросает чемпион **Марка** в ячейке «4+». Это всё ещё начальный чемпион, поэтому **Марк** теряет 1 славу. Он бросает кубик, выпадает «3». Это одна из граней под ячейкой «4+», а значит, чемпион забивает мяч! Участники переворачивают жетон нападения, чтобы отметить гол, и продолжают доставать жетоны из мешочка.

Когда Автома нападает, как обычно определите силу нападения и соответствующую силе ячейку. Бросьте за Автому кубик и сверьте выпавшее значение с гранями, изображёнными под такой ячейкой (используйте свой планшет в качестве подсказки). Автома не применяет никаких свойств, она просто забивает мяч по обычным правилам — если выпавшее значение совпадает с одной из изображённых граней.

## СВОЙСТВА ПРИ БРОСКЕ

На некоторых картах чемпионов есть свойства при броске (▷), которые нужно применить, когда этот чемпион бросает мяч. Многие из таких свойств добавляют к броску дополнительные кубики — бросьте их одновременно. Если хотя бы одно выпавшее значение совпадает с гранью под соответствующей ячейкой, чемпион забивает мяч! Даже если совпадает несколько граней, он забивает только один раз.

### НАЧАЛЬНЫЕ ЧЕМПИОНЫ

Четыре чемпиона, которые изображены на вашем планшете, очень неуклюжи, и зрители освистывают их броски! Вы теряете 1 славу каждый раз, когда они бросают мяч. Постарайтесь как можно скорее заменить их на опытных чемпионов.

## ЗАВЕРШЕНИЕ МАТЧА

Матч завершается, если участники разыграли жетон, выложенный в ячейку с **номером текущего раунда**, либо раньше, если в мешочке **закончились жетоны**.

В конце матча его участники получают очки славы в зависимости от того, кто сколько мячей забил.

**НИЧЬЯ.** Каждый участник матча получает по 2 очка славы.

**ПОБЕДА ОДНОГО ИГРОКА.** Этот игрок получает **3/4/5 очков славы**, если у него агент **бронзового/серебряного/золотого** уровня соответственно, а также очки, равные разнице забитых мячей в этом матче.

**Пример.** Участник выиграл матч со счётом 3 : 1. Он получает 4 очка славы (жетон его агента лежит на планшете серебряной стороной вверх) плюс 2 очка славы за разницу в счёте матча (3 – 1 = 2). Итого 6 очков славы!

В конце матча опустошите мешочек. Игроки возвращают свои жетоны действий на планшеты, а 4 жетона перерыва оставляют рядом с полем.

Если в матче участвовала Автома, отложите её серые жетоны.

В партиях с 3 или 5 игроками Автома никогда не получает очки славы. См. правила одиночной игры на с. 7.

# ЗАВЕРШЕНИЕ ЧЕМПИОНАТА И РЕШАЮЩИЙ МАТЧ

## ЗАВЕРШЕНИЕ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат завершается, как только окончен 6-й раунд. Каждый игрок складывает набранные им очки славы следующий образом:

1. Сложите значения на своих **жетонах славы**.
2. Определите, сколько у вас монет (как в начале фазы закупок), и поместите **маркер монет** на шкалу дохода. Прибавьте очки славы, указанные на занятом делении.
3. Прибавьте очки славы за **свойства конца чемпионата** (▷) на картах нанятых вами чемпионов.
4. Прибавьте очки славы за то, насколько хорошо вы выполнили условие своей **карты болельщиков**.

Два игрока с наибольшим итоговым количеством очков славы приступают к решающему матчу. В партии вдвоём, если у одного из игроков хотя бы на 6 очков славы больше, чем у другого, он побеждает без решающего матча.

В случае ничьей между двумя или более игроками к решающему матчу приступает претендент, у которого больше нанятых чемпионов. При равенстве тот из них, у кого больше нанятых чемпионов золотого уровня (затем серебряного). Если ничья сохраняется, претенденты бросают кубик и к решающему матчу приступает тот, у кого выпало большее значение.

Если только у 2 игроков больше славы, чем у всех остальных, не используйте описанное выше правило. Эти 2 участника приступают к решающему матчу.

### ОЧКИ СЛАВЫ

Количество и ценность ваших жетонов славы показывают, насколько вашу команду любят зрители. Обычно славу приносят победа (или ничья) в матчах и свойства некоторых чемпионов. Получая очки славы, берите из общего запаса соответствующее количество жетонов славы номиналом «1». Для удобства можете разменять эти жетоны. Теряя очки славы, возвращайте такое же количество жетонов в запас. Если у вас нет жетонов славы, вы не можете их потерять. Помните: свойства с символом ▷ сработают только в конце 6-го раунда.

## РЕШАЮЩИЙ МАТЧ

Два игрока проводят решающий матч на любом поле по обычным правилам матчей. Перед этим они не проходят дополнительную фазу закупок. Доставайте жетоны из мешочка по обычным правилам, считая, что идёт 6-й раунд.

**Победитель решающего матча занимает первое место в чемпионате и награждается легендарным Золотым кубком!**

В случае ничьей оба игрока переходят к серии штрафных бросков (см. ниже).

## ШТРАФНЫЕ БРОСКИ

Сначала участники снова как угодно распределяют своих чемпионов по ячейкам. Затем оба игрока, начиная с того, кто младше, делают бросок чемпионом в ячейке «4+». В случае, если оба чемпиона забили мяч или оба промахнулись, участники переходят к чемпионам в ячейках «3» и так далее. В редких случаях, когда чемпионы во всех 4 ячейках бросили мяч, но победитель не определён, игроки начинают заново с ячейки «4+».

Решающий матч завершается, как только один чемпион забивает, а его противник промахивается. **Игрок, забивший последний гол, побеждает и становится обладателем легендарного Золотого кубка!**



## ЧЕМПИОНЫ

В ходе партии игроки получают в руки и выкладывают на свой планшет карты чемпионов. У каждого чемпиона может быть один или несколько **СИМВОЛОВ ОСОБЕННОСТЕЙ**, а также одно или несколько **СВОЙСТВ**.

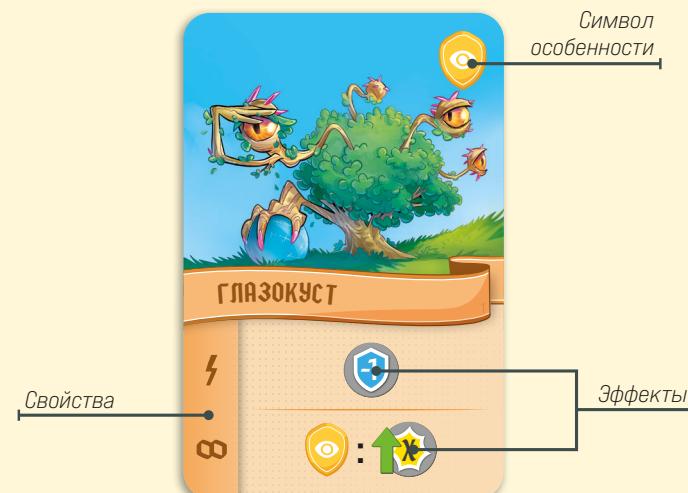
Символы особенностей на картах чемпионов:



Типы свойств на картах чемпионов:

- ⚡ **Мгновенное свойство.** Примените такое свойство, как только наняли чемпиона [впервые выложили его карту на свой планшет].
- 🎲 **Свойство при броске.** Применяйте такое свойство каждый раз, когда этот чемпион бросает мяч во время матча.
- ♾ **Постоянное свойство.** Такое свойство применяется на протяжении всего времени, пока карта с этим свойством лежит в ячейке планшета [не на скамье]. Некоторые постоянные свойства срабатывают, когда выполняется определённое условие.
- ▶ **Свойство конца чемпионата.** Примените такое свойство в конце 6-го раунда, чтобы получить дополнительную славу и попасть на решающий матч.

**ВАЖНО!** Если в свойстве указаны символы особенностей, всегда учитывайте такие символы на самой карте с этим свойством.



**Пример.** Вы выложили на планшет карту «Глазокуст», и это ваш первый чемпион. Примените его мгновенное свойство — получите жетон защиты «-1». Постоянное свойство позволяет вам каждый раз, наняв чемпиона с символом ⚡, улучшить на 1 любой свой жетон нападения. Поскольку символ ⚡ на самом «Глазокусте» также учитывается, улучшите 1 жетон прямо сейчас.

## ОДНОЧНАЯ ИГРА

Если вы хотите сыграть в одиночку, подготовьте партию для двоих — вас и Автомы (искусственного соперника), но с описанными ниже изменениями.

Выдайте Автоме любой планшет команды, затем выберите уровень её сложности:

1. **ЛЮБИТЕЛЬ.** Подготовьте начальные жетоны Автомы, как описано на с. 3. Поместите на её планшет жетон агента бронзовой стороной вверх.
2. **ПРОФЕССИОНАЛ.** Подготовьте начальные жетоны Автомы, как описано на с. 3. Достаньте ещё 1 жетон Автомы и поместите его в ячейку «5» на планшете чемпионата [в этой ячейке будет 2 жетона]. Поместите на её планшет жетон агента серебряной стороной вверх.
3. **ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА.** Подготовьте начальные жетоны Автомы, как описано на с. 3. Достаньте ещё 2 жетона Автомы и поместите их в ячейки «3» и «5» на планшете чемпионата [в этих ячейках будет по 2 жетона]. Не помещайте на её планшет жетон агента — его уровень золотой.

## ПРАВИЛА АВТОМЫ ДЛЯ ОДНОЧНОЙ ИГРЫ

Автома не использует монеты, карты чемпионов и болельщиков. Она лишь нападает и защищается своими жетонами во время матчей.

В начале каждого раунда возьмите жетон(ы) из ячейки текущего раунда и добавьте к доступным Автоме жетонам.

Определяя итоги матча, считайте Автому обычным игроком: если она забила больше мячей, то получает очки славы за уровень её агента, а также за разницу в счёте матча. Если матч завершился ничьей, то Автому, как и обычный игрок, получает 2 очка славы.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ЧЕМПИОНАТА В ОДНОЧНОЙ ИГРЕ

Если вы или Автому опережаете противника хотя бы на 6 очков славы, побеждает тот, у кого больше славы. В противном случае переходите к решающему матчу (см. «Решающий матч», с. 6).



# ПРИЛОЖЕНИЕ

Здесь представлена расшифровка эффектов, встречающихся на картах чемпионов, а также пояснения к свойствам некоторых особых карт.



Сбросьте другого нанятого вами чемпиона (вы не можете нанять чемпиона с таким свойством, если у вас нет других нанятых чемпионов).



Общее обозначение жетона нападения / жетона защиты с любым значением.



Возьмите указанный жетон из личного запаса и добавьте к жетонам на своём планшете.



Каждый раз, наняв чемпиона с символом, указанным слева, получите то, что перечислено справа.



Если среди нанятых вами чемпионов есть указанные слева символы в нужном количестве, получите то, что перечислено справа.



Когда этот чемпион бросает мяч, бросьте 1 дополнительный кубик за каждый такой символ.



Улучшите один из ваших жетонов: обменяйте его на жетон того же типа, но со значением, увеличенным на 1. Жетоны защиты улучшаются в отрицательном диапазоне.



Верните с вашего планшета в личный запас любой жетон указанного типа.



Каждый раз, забив во время матча хотя бы столько мячей, сколько указано слева, получите то, что перечислено справа.



Получите 1 славу за каждого нанятого вами чемпиона указанного уровня.



Получите из общего запаса жетонов спонсоров указанного типа.



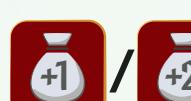
Получите 1 славу за каждый символ указанного типа среди нанятых вами чемпионов.



Получите то, что перечислено слева, за каждый символ указанного типа среди нанятых вами чемпионов.



Когда этот чемпион бросает мяч, бросьте 1 дополнительный кубик за каждый символ указанного типа среди нанятых вами чемпионов.



В начале фазы закупок прибавьте указанное число монет.

## ВОЛШЕБНИК ДЖИМ $\infty$ [карта 3]

Каждый раз, улучшив стадион, получите жетон спонсоров «-1».

## КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ $\infty$ [карта 44]

Во время матча каждый ваш жетон защиты получает -1 к своему значению (может стать «-5»).

## СЛИЗЬ $\infty$ [карта 47]

Во время матча каждый жетон нападения текущего противника получает -1 к своему значению.

## СЕКЮРИТРОН $\infty$ [карта 54]

В конце чемпионата получите 1 славу за каждую уникальную особенность среди нанятых вами чемпионов (макс. 5 славы).

## ТЁМНЫЙ СЛЕДОПЫТ $\infty$ [карта 62]

В конце чемпионата получите 1 славу за каждый уникальный тип свойств среди нанятых вами чемпионов (макс. 4 славы).

## КАПИТАН КОМАНДЫ $\infty$ [карта 64]

Каждый раз, улучшив стадион или агента, улучшите любой свой жетон нападения на 1 и получите жетон спонсоров «+1».

## ЗОЛОТОЙ ГОЛЕМ $\frac{1}{2}$ [карта 90]

Наняв этого чемпиона, получите всё перечисленное слева от знака «x» за каждый красный символ особенности среди нанятых вами чемпионов.

## СФИНКС $\infty$ [карта 97]

В конце чемпионата получите 1 славу за каждого нанятого вами чемпиона хотя бы с одним постоянным свойством  $\infty$ .

## ВЛАДЫКА ЛЕСА $\infty$ [карта 99]

Не бросайте кубик, если среди нанятых вами чемпионов есть все 5 символов особенностей — этот чемпион автоматически забивает мяч.

## ГИППОГРИФ $\infty$ [карта 101]

В начале фазы закупок прибавьте 1 монету за каждую пару синих символов особенности среди нанятых вами чемпионов.

## БЛАГОДАРНОСТИ

**Габриэле:** «Я посвящаю эту игру жене Лоре и нашим прекрасным детям — Марго, Джульетте и Грегори. Я благодарен Грегори за то, что он помогал тестировать игру, делился идеями и упорно меня побеждал!».

**Симоне:** «Особенно посвящаю „Золотой кубок“ моей дочери Саре, которая отлично в него играет. Я благодарю всех, кто тестировал игру: Саманту, Идо Траини, Клаудио Чиккали, Андреа Джулиани, Паоло Приоретти, Паоло Мори, Андреа Меццотеро, Пьерпаоло Паолетти, ребят из Giochi & Gioco, игроков из STED и Modena Play».

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Симоне Лучани, Габриэле Бубола.

**Художник:** Александро «Капаккионе» Коста.

**Арт-директор:** Арианна Сантини.

**Графический дизайн:** Джада Ло Дука, Арианна Сантини.

**Редактор:** Джулiano Аккуати.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Александр Ляпунин.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатирова.

**Переводчик:** Анастасия Гребенникова.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик и дизайнер шрифтов:** Михаил Кузнецов.



Cranio Creations S.r.l.  
Via E. Romagnoli 1  
20146, Milan – Italy  
[www.craniocreations.it/en](http://www.craniocreations.it/en)  
© 2024, Cranio Creations s.r.l.  
Все права защищены.



Эксклюзивный дистрибутор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).