



РЕЖИМ 2 НА 2

Внимание! Это не финальные правила, в них могут быть внесены изменения.

1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделитесь на 2 команды по 2 игрока в каждой. Игроки одной команды садятся друг напротив друга так, чтобы слева и справа от каждого игрока сидели его противники.

В начале игры у каждой команды 3 здоровья. Это здоровье общее для участников команды.

Если у вас две версии базовой игры, можете замешать все карты в одну колоду. Каждый игрок начинает игру с:

- **5 картами в руке;**
- **5 картами в колоде;**
- **2 Мозгохватами*;**
- **пустой личной стопкой сброса.**

* Мы рекомендуем раздать каждому игроку по 2 Мозгохвата, но если у вас только одна версия базовой игры, раздайте каждому игроку по 1 Мозгохвату.

2

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы немедленно побеждаете в игре, когда здоровье команды противников опускается до нуля.



3

ВЫБЫВАНИЕ ИГРОКА

Если игрок не может выполнить действие хода (разыграть карту или атаковать своим существом), он выбывает из игры. Если у него остались существа в игре или карты в руке (это очень редкая ситуация), они удаляются из игры. Ходы этого игрока пропускаются до конца игры, но его партнёр по команде продолжает играть. Если оба участника одной команды выбывают, их команда проигрывает.

4

ХОД ИГРЫ

Как и в партии 1 на 1, каждый игрок в свой ход должен выполнить одно действие хода: разыграть карту или атаковать существом. Ход передаётся по часовой стрелке. Игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

Розыгрыш карты: когда вы разыгрываете карту, все остальные игроки (включая вашего партнёра по команде) получают возможность использовать Мозгохвата. Первым это может сделать игрок слева от вас. Если он решает этого не делать, такое право получает игрок напротив вас (ваш партнёр по команде). Если же и он отказывается от этой возможности, Мозгохвата может использовать игрок справа от вас. Если кто-то решил использовать Мозгохвата, другие игроки уже не могут этого сделать, а вы должны совершить ещё одно действие хода. Если ни один из игроков не использовал Мозгохвата, вы выкладываете разыгранную карту в свою игровую зону, и ваш ход заканчивается.

Атака существом: когда вы атакуете, игрок слева от вас решает, будет ли он блокировать эту атаку. Если он решает этого не делать, этот выбор переходит к игроку справа от вас. Если и он решает не блокировать атаку, команда противников теряет 1 здоровье. Если команда теряет всё здоровье, она проигрывает.

5

ИГРОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

Союзными существами считаются существа только в вашей игровой зоне, но не в зоне вашего партнёра по команде.

Вражеским существом считается любое существо, контролируемое одним из ваших противников.

Если в эффекте карты используется термин **«противник»**:

- Для эффектов розыгрыша, атаки и уничтожения вы сами выбираете одного из участников команды противников.
- Постоянные эффекты влияют на обоих игроков противоположной команды.

Пример: эффект Вышибивня гласит: «Атака: Противник сбрасывает карту». Каждый раз, когда вы атакуете Вышибивнем, вы выбираете одного из противников, который сбросит карту.

Пример: эффект Сломинога гласит: «Противники не могут блокировать существами с силой 4 или меньше». Этот эффект действует на всех противников.

Одинокий йети: имеет +5 силы и считается ЯРОСТНЫМ, пока остаётся вашим единственным союзным существом. При этом неважно, есть ли существа у вашего партнёра по команде.

Кенгузавр рекс: уничтожает существ с силой 4 или меньше у обоих противников.

Гидритка: когда её эффект атаки активируется, вы выбираете противника, с которым будете сравнивать количество существ. Если у вас меньше существ, чем у этого противника, уничтожьте любое существо в игре (например, это может быть существо другого противника).

Мозгит / Мамуля гарпия: с помощью эффектов этих существ вы можете получить контроль над существом вашего партнёра по команде.