



КАРМАННЫЙ ПОЕДИНОК

Книга правил



Брайан Маккей

Компоненты



10 колод героев по 8 карт в каждой колоде:
1 карта героя и 7 карт способностей



13 карт-разделителей



2 счётчика

Структура карт

Карты героев

Имя

Уровень сложности

Оценивается по шкале от 1 до 3.

Талант

Ключевая способность героя.

Стиль игры

Не является игровым
эффектом.



1/8

Карты способностей

Тип

В игре представлены 7 разных типов.

Название

Значение атаки (если есть)

Урон, наносимый противнику.

Эффект

Уникальный эффект карты способности.

Эффект типа

Общий эффект для карт
такого типа.



Отмените ⚡ (Если вы сделали это, получите 1 ⚡.)

4/8

Об игре

У каждого героя есть личная колода карт способностей. Игроки одновременно разыгрывают карты способностей выбранного героя, пытаясь предугадать намерения друг друга. Для победы необходимо снизить значение **здоровья** ❤️ противника **до нуля** или **уничтожить** его!

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает героя и берёт его 8 карт. Затем кладёт на стол карту выбранного героя, а также его карту **суперспособности** 🌟 — она начинает игру в **резерве**. Остальные 6 карт игрока берёт в руку. Счётчик необходимо положить рядом с картой героя, установив на нём значение **здравья** ❤️ на 10, а значение **энергии** ⚡ — на 0.

Ход игры

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из последовательных действий:

1. Розыгрыш способностей

Каждый игрок выбирает 1 карту из своей руки и кладёт её на стол лицом вниз. Затем игроки одновременно открывают выбранные карты.

2. Отмена способностей

Некоторые эффекты типов позволяют одним картам способностей **отменять** другие (см. «Схема отмены способностей» на с. 12). Например, карта **силы** ⚡ отменяет карту **ловкости** 🦅. Если разыгранная вами карта **отменяет** карту противника, вы немедленно получаете 1 **энергию** ⚡. Игнорируйте атаку и все эффекты отменённой карты, если на ней не указано иное (см. пункт 4).

3. Нанесение урона

Каждая неотменённая карта наносит противнику урон, равный значению её атаки — оно указано в центре карты и может быть изменено эффектами. Снизьте **здравье** ❤️ героев на соответствующие значения.

Эффект типа карт **защиты** 🛡 (и некоторые другие эффекты) позволяет **заблокировать** наносимый вам урон. Блокирование считается успешным, если карта заблокировала хотя бы 1 урон. Заблокированный урон не наносится.

4. Применение эффектов

Все эффекты обязательны к применению, кроме эффектов с указанием «можете» — вы сами выбираете, будете их применять или нет.

Есть эффекты, которые можно применить только после нанесения урона. Такие эффекты начинаются со слов **при попадании** и применяются сразу после того, как карта нанесла противнику хотя бы 1 урон.

Также некоторые эффекты могут **удалять** карты. Удалённые карты убираются из игры до конца партии.

Игнорируйте эффекты отменённой карты противника, если на ней не указано иное (например, эффект **прорыв** наносит противнику 1 неблокируемый урон, если тот отменил вашу карту).

5. Конец раунда

Сбросьте разыгранные карты, а отменённые верните в руку (если в эффекте не указано иное). **Сброшенные** карты лежат на столе лицом вверх рядом с картой героя, чтобы противник в любой момент мог их посмотреть.

Если на этот момент хотя бы у одного из героев значение **здоровья** ❤️ равно 0 или меньше, игра заканчивается. Побеждает игрок, у героя которого значение **здоровья** ❤️ больше. В противном случае начните новый раунд.

Пример. Антон разыграл карту **интеллекта** 📚 «Летний зной», а Игорь — карту **силы** ⚡ «Обжигающая хватка». Кarta **интеллекта** 📚 **отменяет** карту **силы** ⚡ (указано внизу карты). Антон сразу же получает 1 **энергию** ⚡ за отмену карты противника, затем наносит ему 3 урона и применяет все возможные эффекты (берёт карту **защиты** 🛡 из сброса, если есть). Игорь применяет эффект **прорыв**, так как его карта отменена, и наносит противнику 1 неблокируемый урон. Затем Антон сбрасывает разыгранную карту, а Игорь возвращает отменённую карту в руку.



Уничтожение

Эффект типа карт **оружия** 💥 позволяет **уничтожить** противника, если тот разыграл карту **передышки** ☀️ в этом же раунде. Если это происходит, игра моментально заканчивается вашей победой. У некоторых героев есть дополнительные способы **уничтожить** противника.

Ничья

Если в конце раунда значение **здоровья** ❤️ обоих героев равно 0 или меньше, но при этом одинаково, начните новый раунд. Игра заканчивается, когда в конце раунда значение **здоровья** ❤️ героев перестаёт быть равным. Побеждает игрок, у героя которого значение **здоровья** ❤️ больше (оно может быть отрицательным).

Здоровье ❤️

Значение **здоровья** ❤️ не может быть выше максимального числа, указанного на счётчике. Если вы должны одновременно получить урон и восстановить **здоровье** ❤️, сначала примите урон, а затем восстановите **здоровье** ❤️.

Энергия ⚡

Значение **энергии** ⚡ не может быть выше максимального числа, указанного на счётчике. **Энергия** ⚡ требуется для активации карты **суперспособности** 🌟 и может быть получена с помощью розыгрыша карты **передышки** ☀️ или **отмены** карты противника. **Энергию** ⚡ за **отмену** способности вы получаете немедленно, а за розыгрыш карты **передышки** ☀️ — в конце текущего раунда.



Суперспособности



Каждый герой из этого набора имеет 1 карту **суперспособности**

Существует 2 вида карт **суперспособностей** , обе из которых начинают игру в **резерве**.

Постоянные суперспособности

Такие карты всегда лежат на столе, и их нельзя взять в руку или сбросить. Их эффект не действует, пока вы не наберёте необходимое количество **энергии** (указано внизу карты). Как только это происходит, карты **суперспособностей** перестают быть в **резерве**, но остаются на столе рядом с картой героя. После активации эффект таких карт действует до конца партии. Некоторым таким картам **суперспособностей** не нужна **энергия** для активации, и они действуют с самого начала игры. **Энергия** , накопленная сверх порога активации, не влияет на игру.

Разыгрываемые суперспособности

В начале игры такие карты так же лежат на столе, и их эффект не действует, пока вы не наберёте необходимое количество **энергии** (указано внизу карты). Как только это происходит, возьмите карту **суперспособности** в руку. Вы можете разыграть её как любую другую карту. После розыгрыша такой карты прочитайте на ней, **удаляется** она из игры, **сбрасывается** или возвращается в **резерв**. Если карта отправляется в **резерв**, вы теряете всю **энергию** (установите на счётчике значение 0). Вы можете снова получить эту карту в руку, если накопите необходимое количество **энергии** ещё раз. Карты из **резерва** нельзя взять в руку с помощью розыгрыша карты **передышки** .

Формат игры

Стандарт

Сыграйте одним героем одну партию или несколько — до двух побед.

Завоевание

Сыграйте тремя героями и попытайтесь выиграть партию каждым из них.

Наследие

Сыграйте тремя героями с возможностью передачи карт побеждённого героя.

Выбор команды

Для форматов «Завоевание» и «Наследие» каждый игрок выбирает команду из 3 героев. Как только выбор сделан, можете посмотреть состав команд друг друга. Затем втайне выберите одного из своих героев для первой партии и одновременно раскройте их. Перед каждой новой партией выполните подготовку к игре по обычным правилам (см. с. 3).

Завоевание

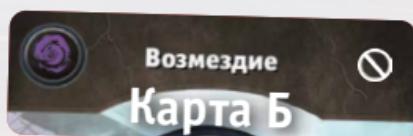
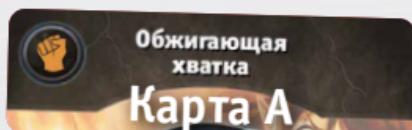
Игра длится несколько партий. Если вы победили в партии одним из героев, его больше нельзя использовать до конца игры — вы должны выбрать другого героя из своей команды для следующей партии. Проигравший игрок может поменять своего героя или оставить того же. Оба игрока втайне выбирают героев для следующей партии и одновременно раскрывают их. Вы побеждаете, выиграв 3 раза каждым из своих героев.

Наследие

Игра длится несколько партий. Если ваш герой побеждён, его больше нельзя использовать до конца игры — вы должны выбрать другого героя из своей команды для следующей партии. Карту способности побеждённого героя можно **передать** следующему герою (см. далее). Победивший игрок не меняет своего героя. Вы побеждаете, выиграв 3 партии со всеми героями противника.

Передача способностей

Когда ваш первый герой побеждён, можете выбрать 1 его карту и **передать** её второму герою. Чтобы передать карту, уберите из колоды второго героя карту **того же типа** и добавьте выбранную карту первого героя. Карты с символом передавать нельзя. Когда ваш второй герой побеждён, можете таким же образом **передать** 1 его карту третьему герою, а также ту карту, которую он получил от первого героя. Не показывайте противнику, какие карты передаёте.



Пример. Можно передать карту А, чтобы заменить карту силы второго героя. На карте Б есть символ — её передать нельзя.

Одиночная игра

Оттачивайте свои навыки в бою в одиночном режиме и проходите испытания в схватке с Автомой.

Компоненты



10 карт Автомы



10 карт героев
Автомы



2 карты для формата
«Наследие»

Подготовка к игре

Для себя выполните подготовку по обычным правилам. Посмотрите карту героя Автомы, соответствующую вашему герою. Если на ней есть раздел «Игрок», оставьте её рядом со своей картой героя — в этом разделе указаны особые правила розыгрыша ваших способностей против Автомы.

Для Автомы выполните подготовку с некоторыми изменениями:

1. Выберите героя, против которого хотите сыграть. Положите перед собой лицом вверх его карту героя Автомы (обычная карта героя не понадобится) и 7 его карт способностей — это рука Автомы.
2. В нижнем левом углу карты героя Автомы указаны номера карт Автомы, из которых будет состоять её **колода**, — найдите их, перемешайте и положите лицом вниз.
3. Положите рядом с картой героя Автомы счётчик и установите на нём значение **здоровья** ❤ на 10, а значение **энергии** ⚡ — на 0.



Ход игры

Игра проходит по обычным правилам, но с некоторыми изменениями для Автомы:

1. Розыгрыш способностей

Выберите и разыграйте карту своего героя по обычным правилам. Затем раскройте 1 карту с верха **колоды** Автомы — на ней перечислены типы карт способностей. Найдите самый верхний тип, карта которого доступна Автоме, — она разыгрывает её.

Раскрытою карту из **колоды** положите вброс лицом вверх. Если в **колоде** закончились карты или Автома разыгрывает карту **передышки** ☀, перемешайте сброс и сформируйте новую **колоду**.

2. Отмена способностей

Выполните по обычным правилам.

3. Нанесение урона

Выполните по обычным правилам.

4. Применение эффектов

На карте героя Автомы могут быть особые условия применения эффектов — соблюдайте их. После применения всех эффектов переверните разыгранную карту Автомы лицом вниз. Она считается **сброшенной**.

5. Конец раунда

Выполните по обычным правилам.



Пример. Раскрыта карта Автомы, изображённая слева. В первую очередь Автома попытается разыграть карту **суперспособности** 🌐. Если это невозможно (например, потому что она в **резерве** или является **постоянной**), Автома попытается разыграть карту **силы** ⚡. Если и это невозможно (например, карта сброшена), Автома попытается разыграть карту **ловкости** ✈. И если это тоже невозможно, Автома разыгрывает карту **передышки** ☀.

Уничтожение

Если на начало раунда у вас в руке есть только карта **передышки** ☼, а у Автомы в руке есть карта **оружия** 🔫, Автома не использует обычный алгоритм выбора своей карты. Вместо этого она разыгрывает карту **оружия** 🔫, а если это невозможно, то карту **передышки** ☼.

Порядок выбора карт

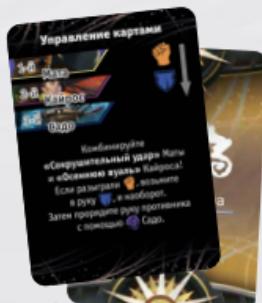


Внизу карты героя Автомы указан порядок выбора карт. Он необходим, когда Автома должна взять или сбросить карту на свой выбор. Если Автома должна сбросить карту, она выбирает для этого карту типа, находящегося левее других. Если Автома должна взять карту, она выбирает для этого карту типа, находящегося правее других.

Испытание

Для более ожесточённой схватки с Автомой соблюдайте особое правило испытания, указанное в рамке на карте героя Автомы. Игнорируйте это правило в обычной игре.

Наследие



Вы можете сыграть с Автомой в формате «Наследие» — для этого используйте одну из её карт, специально предназначенную для этого формата. На ней указан состав команды Автомы, порядок, в котором она будет выбирать героев, и типы карт, которые она будет передавать. Также вы можете попробовать сыграть этими командами сами — на картах описаны стили игры и сильные стороны команд.

Здесь вы можете ознакомиться с часто задаваемыми вопросами (FAQ) по всем играм серии «Карманный поединок».



Продюсер

Крис Солис

Гейм-дизайн

Брайан Маккей

Ведущий тестировщик

Ник Розенер

Дизайн иконок и логотипов

Фабио Фонтес

Лицензирование

Крозе Крезки

Маркетинг

Дина Рамзе

Художники

Крис Саттеруайт

Адриэнн Мата

Сиера Йох

Игру тестировали

Эндрю Адвинкула

Фил Эмилон

Джон Бриге

Роуз Кастро

Майкл Дансмор

Бриз Григас

Лим Гутлей

Эмили Хэнкок

Алекс Хёрли

Джарид Хатчинс

Николас Джексон

Джордан М.А. Джонсон

Карла Копп

Остин Крюкомайер

Эмма Ларкинс

Чарли Мак-Каррон

Майкл Михилсик

Райан Ричфорд

Джеймс Родригез

Кен Рознер

Джессика Солис

Эшли Тиноко

Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES

Переводчик: Игорь Куликов

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Евгения Акбашева

Дизайнеры-верстальщики: Максим Будник, Виктор Снежный

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Руководитель проекта: Наталья Рыжикова

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Типы карт



Сила



Оружие



Интеллект



Защита



Ловкость



Передышка



Суперспособность

Схема отмены способностей по принципу «Камень, ножницы, бумага»



www.solisgamestudio.com



www.gaga-games.com

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций
без разрешения правообладателя запрещены.
© 000 «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.