

Правила



Предыстория...

В мире, который почти неотличим от нашего, «Клинки миллениума» — самая популярная коллекционная карточная игра всех времён. Она не выходит из моды уже больше тысячи лет, регулярно издаются новые выпуски, а карты в обращении исчисляются миллиардами.

Игроки по всей планете и из всех слоёв общества мечтают стать чемпионами мира, побеждая в дуэлях и собирая редчайшие, самые желанные карты. Другие же зарабатывают на игре и строят целые финансовые империи, занимаясь спекуляциями, перепродавая и обменивая карты на вторичном рынке. А для многих игра — просто способ развлечься и завести новых друзей.

Вы стоите в самом начале пути к славе! О чём будет ваша легенда? С колодой в руке и мечтой в сердце смело ступайте в мир «Клинков миллениума»!

«Клинки миллениума» — адаптация игры, в которую тысячи лет назад играли кельтские короли-друиды. Только у них были настоящие чудовища и заклинания, а сражались они с пришельцами из другого измерения.

От автора

Никого из нас не обошла стороной магия коллекционных карточных игр. Мне было лет четырнадцать, когда друг подарил мне мою первую колоду Magic: The Gathering. Пути назад не было. Я потратил на новое хобби огромное количество времени и денег, испытал немало восторгов и разочарований, и теперь вспоминаю то время с ностальгией. Сейчас я не могу тратить на игру столько времени, но я помню волшебные чувства, овладевавшие в те годы мной и моими друзьями. Я попытался воссоздать эти чувства в «Клинках миллениума».

Игра «Клинки миллениума» совсем не похожа на игры, которые я делал раньше, и, думаю, она будет совсем не похожа на игры, в которые вы привыкли играть. Надеюсь, она сможет подарить вам эмоции, которые хорошо знакомы игрокам в ККИ: азарт, отчаяние, потрясение, озарение, надежду, ужас и чувство товарищества.

А больше всего я надеюсь, что вам понравится играть в «Клинки миллениума»!

Д. Брэд Тэлтон — младший
Автор «Клинков миллениума»

Создатели игры

Автор
Д. Брэд Тэлтон — младший

Главный художник
Фабио Фонтес

Колорист
Ана Гарсия

Вспомогательный персонал
Джошуа Ван Лэнингхэм
Майкл Роблс
Кристофер Смит
Сэмюэл Тэппер

Корректура
Боб Нолан, Джошуа Ван Лэнингхэм,
участники форума Level 99 Games

Тестирование
Тай Арнольд, Кьер Арнольд, Бо Кинг, Трей Чамберс, Питер Бемис, Джон Кирк, Крис Смит, Майкл Роблс, Джошуа Ван Лэнингхэм, Сэмюэл Тэппер, Рейган Макклеллан, Джей-Эр Ханикатт

Отдельная благодарность
Arcane Wonders, CGC Games, Jasco Games, Kuy Games, Most Mondays Games, Black Box Games, Portal Games, Джаред Розвурм, Мигель Дюран, Артур Теббель, Майкл Солт, Крис Уилсон, Е Фан, Сальвадор Бернадо Сала, Николас Бейкер, Джош Херрешофф, Джаред Ридингер, Бенджамин Лю, Джона Нэн, Кристоф Моучел, Рэймонд Полачек, Роберт Кэмпбелл, Эрик Браун, Саймон То, Энтони Гаскон, Калеб Ки, Уэсли Тэйлор, Брайан Эмборски, Стивен Дарст, Алекс Джонсон, Джейсон Шерлок, Мэттью Дэвисон, Мэтт Стивенс, Кори Джонс, Таня Сьюорд

...а также всем, кто поддержал нас на Kickstarter!

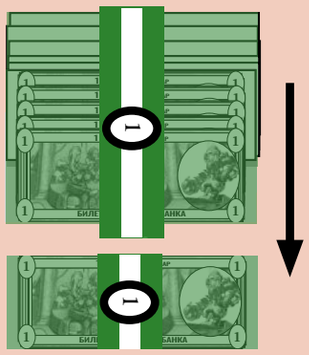
Компоненты

5 планшетов игроков
1 планшет магазина
1 планшет рынка
6 начальных колод (по 9 карт)
1 базовый выпуск (118 карт)
11 расширенных выпусков (по 12 карт)
9 премиальных выпусков (по 12 карт)
8 мастерских выпусков (по 12 карт)
4 бронзовых промовыпуска (по 6 карт)
3 серебряных промовыпуска (по 6 карт)
3 золотых промовыпуска (по 6 карт)
30 карт чемпионов (по 5 каждого вида)
6 карт персонажей
36 карт дружбы
12 карт меты (по 6 каждого вида)
10 карт площадок
52 жетона звёздного рейтинга
24 жетона продажи
800 банкнот миллениум-долларов
80 наклеек для пачек банкнот
1 блокнот с листами для подсчёта очков
15 маркеров (по 3 каждого цвета)

Перед началом игры

Перед первой партией подготовьте пачки миллениум-долларов. Каждая пачка собирается из 10 банкнот и 1 наклейки одного номинала. Сложите банкноты в стопку: 5 лицом от себя и поверх ещё 5, лицом к себе. Затем скрепите стопку, обернув её наклейкой.

В отличие от скучных настольных денег-жетонов, целые пачки миллениум-долларов принесут вам ни с чем не сравнимое удовольствие от покупок дорогущих коллекционных карт!





Базовый выпуск



6 начальных колод





11 расширенных выпусков





9 премиальных выпусков







8 мастерских выпусков





10 промовыпусков



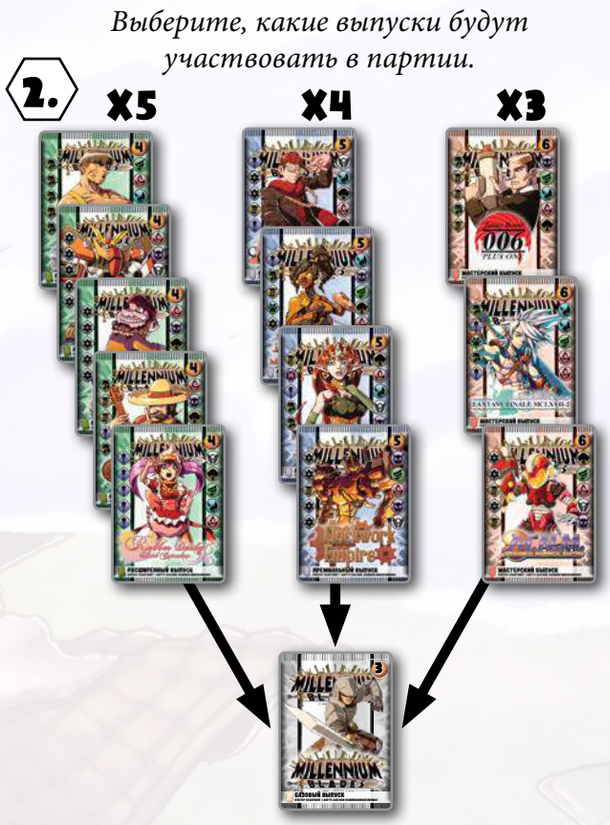
6 видов карт чемпионов



2 вида карт меты

Подготовка





Выберите, какие выпуски будут участвовать в партии.

Перемешайте их вместе, чтобы сформировать колоду магазина.

1. Планшеты. Каждый участник берёт планшет игрока и кладёт его перед собой. Планшеты магазина и рынка разместите в центре стола так, чтобы все участники имели удобный доступ к ним и могли без проблем видеть и брать карты с них.

2. Колода магазина. Для партии вам понадобится только некоторое количество выпусков определённых видов: 1 базовый, 5 расширенных, 4 премиальных и 3 мастерских (какие именно это будут выпуски — выберите сами). Возьмите все карты тринадцати выпусков и перемешайте вместе, чтобы сформировать колоду магазина. Поместите колоду магазина в зону магазина лицом вниз.

3. Промокарты. Также выберите выпуски промокарт, которые будут использоваться в этой партии. Вам понадобятся: 2 бронзовых, 2 серебряных и 1 золотой. Поместите лицом вниз по 1 бронзовому, серебряному и золотому промовыпуску в зону слияния карт. Оставшиеся 2 промовыпуска отложите в сторону — это призовой фонд.

4. Мета. Перемешайте обе стопки карт меты по отдельности и поместите их лицом вниз в отведённые им ячейки на планшете рынка.

5. Начальные карты. Каждый игрок берёт себе: начальную колоду (случайную или на свой выбор), 3 карты с верха колоды магазина, карту персонажа (случайную или на свой выбор) и 6 соответствующих ему карт дружбы. Также каждый игрок берёт себе по 3 маркера одного цвета и 3 жетона продажи одного цвета (при игре втроём — по 4 жетона).

В первой партии игнорируйте способности с карт персонажей — они нужны для игры по особому варианту правил (стр. 14).

6. Деньги. Сложите все миллениум-доллары там, где их будет удобно брать любому игроку — это банк.



Карта персонажа и его карты дружбы.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых поделён на 2 фазы: сбор колоды и турнир.

В **фазе сбора колоды** вы будете покупать, продавать и обменивать карты, составляя из них колоду для предстоящего турнира, а также пополняя свою коллекцию.

В **фазе турнира** вы будете играть с помощью собранной в предыдущей фазе колоды, набирая **ранговые очки** — . От их количества будет зависеть место, которое вы займёте по итогам турнира.

Занимая более высокие места на турнирах, вы будете получать больше **победных очков** — . Кроме того, можно получить, собирая коллекции карт, помогая другим игрокам и зарабатывая на продаже карт.

Участник, набравший больше всех к концу игры, побеждает.

На самом деле бустер «Клинков миллениума» состоит из 15 карт. Но только одна из них редкая (и представляющая какую-то ценность). Поэтому, открыв бустер (купив карту), вы получаете только 1 карту — все дешёвые обычные карты были абстрагированы из игры, чтобы не отвлекать игроков. Остальные нужные, но неинтересные карты коллективно представлены в виде коробочек.

Подготовка к первой партии

Если вы играете впервые, рекомендуем выбрать эти выпуски:

Расширенные: Fists of Steel, Obari as Hell, Rubber Ducky Maid Crusaders R, 1001 Nights, Gno-Man's Land.

Премиальные: Cards Magica, AD 2400, Clockwork Empire, Pandora's Box Opened.

Мастерские: Symphony of Destruction, Galactic Caboose, James Bomb 006 Plus One.

Промо для слияний: Legend of Final Badass, Princess' Blade, Elemental Dragon Lords.

Промо для призов: Elemental Blades, Sealed Vaults.

Все правила игры описаны для партии втроём, вчетвером или впятером. Правила игры вдвоём имеют отличия, описанные на стр. 14.

Порядок игры

Пререлизный турнир (необязательно)
1-й раунд: фаза сбора колоды
фаза турнира
2-й раунд: фаза сбора колоды
фаза турнира
3-й раунд (если не было пререлизного турнира): фаза сбора колоды
фаза турнира

Начало игры

Если среди участников есть те, кто играет в «Клинки миллениума» впервые, рекомендуется начать с **пререлиза** — дополнительного раунда турнира перед основной игрой. Это поможет освоиться с механиками турнира, чтобы понять, какие карты стоит собирать дальше.

Если же все участники уже знакомы с игрой, пропустите пререлиз и начните сразу с фазы сбора колоды 1-го раунда.

Пререлизный турнир

Для него действуют обычные правила турнира с некоторыми изменениями.

1. Фаза сбора колоды пропускается — участники используют только свои начальные колоды.

2. Мета не открывается и способности персонажей не используются.

3. За турнир будет начислено совсем немного .

4. Если вы играете с пререлизным турниром, **пропустите 3-й раунд полностью (и фазу сбора колоды, и фазу турнира)**, чтобы в партии было только 3 турнира.

«Любая карточная игра — это уравнение. Существуют триллионы возможных комбинаций карт и миллионы колод, которыми пользуются миллионы игроков. Но всё же число комбинаций конечно, и уравнение поддаётся решению».
— Аннотация к проекту «Мета-Лом»

Об ошибках и промахах

Хоть «Клинки миллениума» и могут показаться игрой, поощряющей строгие расчёты и точное планирование, на самом деле главным в ней является умение быстро принимать хорошие решения, не зацикливаясь на поиске самого оптимального.

Во многих стратегиях игрок может исправить допущенную ошибку, переиграть неудачный ход. В «Клинках миллениума» ни в коем случае не позволяйте игрокам делать этого!

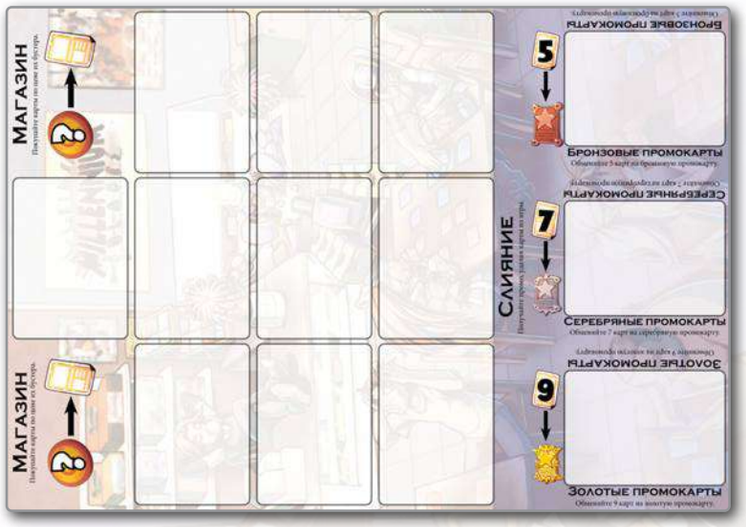
Это игра о грамотной расстановке приоритетов и умении распределить своё внимание между несколькими задачами. Вы не сможете уследить за всем происходящим на столе одновременно — игра была спланирована такой — вам придётся решать, каким аспектам уделить внимание, а какие оставить на произвол судьбы.

Не тот порядок розыгрыша карт, стоивший вам десятков очков; ключевая карта, которую вы забыли взять на турнир, — все эти ошибки сродни пропущенному мячу в футболе. Вы не можете повернуть время вспять и исправить это. Лучше сосредоточьтесь на том, чтобы выжать максимум даже из ситуации, в которой вы оказались, и не повторить эту же оплошность впредь.

Не расстраивайтесь из-за каждой своей ошибки — это задуманная часть опыта игры в «Клинки миллениума». Просто двигайтесь дальше и получайте удовольствие.

Карты постоянно находятся в движении, переходя от одного игрока к другому. Если у вас оказалась ненужная вам карта, продайте её или обменяйте на что-то полезное. Стараться держать все карты у себя, чтобы они не достались другим, — довольно бессмысленная затея, так как большинство карт представлено в игре в нескольких копиях.

Планшет магазина



Магазин

Где же ещё пополнять свою коллекцию, как не в ближайшем магазине игр!

В магазине продаются запечатанные бустеры (карты лицом вниз). Покупая здесь карты, вы знаете только из какого они выпуска, но не знаете, что именно вам достанется!

Слияние карт

Программа вознаграждения игроков позволяет обменять старые и ненужные карты на редкие промокарты.

Слияние карт позволяет получить особые промокарты, которые могут стать мощным центром вашей колоды, вокруг которого вы будете строить свою стратегию. Однако ради получения даже одной промокарты вам придётся навсегда отказаться от нескольких своих карт.

Планшет рынка



Рынок

Нужны конкретные карты или редкие экземпляры? Купите их с рук на вторичном рынке!

В отличие от магазина, покупая карты на рынке, вы знаете, за что платите — все карты здесь лежат лицом вверх. Тут можно не только приобрести карты, но и продать свои, сразу же получив за них деньги из банка.

Метаигра

В соревновательных карточных играх мета постоянно меняется, и вам придётся следить за ней во время игры.

Если вы сможете подстроить свою колоду под текущую мету — это принесёт вам преимущество. Однако будьте внимательны — мета меняется каждый раунд!

Личная зона



Колода

Каким бы образом вы ни добыли свои карты — каждая из них может быть включена в колоду, которую вы возьмёте с собой на турнир.

Коллекция

Престиж игрока определяется не только навыком игры, но и размером коллекции. Собранные коллекции принесут ★, но вы больше не сможете играть картами, которые были в них включены.

Альбом

Здесь вы держите все свои карты, которые решили не включать в колоду, но и не отправили в коллекцию. Эти карты вы можете продать, а можете обменять на другие.

Строение карты

1. **Имя.**
2. **Звёздный рейтинг** (★). От 1 до 10.
3. **Выпуск.**
4. **Элемент.** *
5. **Тип.** *
6. **Редкость.**
7. **Эффект.**
8. **Художественный текст.** Не влияет на игру.

На характеристики карты могут ссылаться разнообразные эффекты.

Синглы

Это основной вид карт. Из них будет состоять большая часть вашей колоды, их вы будете разыгрывать во время турнира.

Универсальные, но не отличающиеся особой мощью синглы можно найти в базовом выпуске. Более сильные, но и более сложные в использовании синглы можно найти в мастерских выпусках.

Коробочки

Представляют основу вашей колоды и задают её общую тему.

В каждой колоде может быть не больше 1 коробочки. Обычно её эффект даёт возможность набирать ● за карты, соответствующие определённым критериям. Если вы не знаете, с чего начать собирать колоду, — выберите одну из своих коробочек и подберите синглы, подходящие её эффекту!

Коробочки можно найти в базовом выпуске, а более мощные — в расширенных, премиальных и мастерских выпусках.

Аксессуары

Позволяют защитить и усилить колоду. Аксессуары можно найти в базовом выпуске и в некоторых других.

**У аксессуаров и коробочек зачастую нет элемента (4) или типа (5). Карты, у которых нет ни одного такого символа, нельзя включить в коллекцию.*



Элементы

- Огненная
- Водная
- Воздушная
- Земляная
- Светлая
- Тёмная

Типы

- Животное
- Миф
- Конструкция
- Горожанин
- Воин
- Маг
- Чемпион

У некоторых карт может быть несколько типов или элементов.

Редкость

- Базовая
- Расширенная
- Премиальная
- Мастерская
- Бронзовая промокарта*
- Серебряная промокарта*
- Золотая промокарта*

** Просто «промокарта» в правилах и эффектах означает промокарту любого из трёх видов.*

Фаза сбора колоды

Эта фаза проходит в режиме реального времени. Игроки могут выполнять любые доступные им действия одновременно и столько раз, сколько хотят. Однако время, отведённое на эту фазу, ограничено. Всего на фазу отводится 20 минут, а таймер запускается 3 раза: первый — 7 минут, второй — 7 минут и третий — 6 минут.

Подготовка

1. Каждый игрок переворачивает свой планшет на сторону сбора колоды и помещает все свои карты в зону альбома.
2. Каждый игрок получает 30 миллениум-долларов.
3. Каждый игрок получает по 6 карт с верха колоды магазина (за них не нужно платить). Эти карты кладутся в альбомы игроков лицом вниз — перевернуть и посмотреть их можно только после запуска таймера.
4. Выложите 9 верхних карт колоды магазина лицом вниз в ячейки магазина. Для покупки будут доступны 10 карт (включая верхнюю карту колоды магазина).
5. Убедитесь, что у каждого игрока есть все его жетоны продажи.
6. Откройте верхнюю карту стопки меты по элементу (если это не 1-й раунд, сначала сбросьте все открытые карты меты).
7. Запустите первый таймер на 7 минут.

Расстановка приоритетов

Список задач, на которых стоит сфокусироваться в фазе сбора колоды — от приносящих наибольшее количество ★ до приносящих наименьшее количество ★.

Сбор колоды. Ваша основная цель на эту фазу. Собранной колодой вы будете играть на турнире — победы на них приносят наибольшее количество ★.

Составление коллекции. Ваша коллекция бесполезна на турнире, однако принесёт фиксированное количество ★ сама по себе.

Помощь друзьям. Помогая другим игрокам, можно заработать ★ за дружбу.

Накопление богатства. Зарабатывайте деньги, продавая ненужные карты, — миллениум-доллары также принесут ★ в конце игры.

Сброс

Во время турнира сброшенные карты отправляются в ваш альбом (вы продолжаете владеть ими).

Карты, попавшие в сброс магазина, могут снова появиться в игре.

Карты, сброшенные в коробку или удалённые из игры, убираются в коробку и больше не появятся в этой партии.

Доступные действия

В фазе сбора колоды игроки могут выполнять следующие действия:

1. **Собирать** колоду.
2. **Составлять** коллекцию.
3. **Покупать** бустеры в магазине.
4. **Получать** промокарты с помощью слияния.
5. **Продавать** карты на рынке.
6. **Покупать** карты с рынка.
7. **Обмениваться** картами с другими игроками.

Ваша личная зона

Вы можете перемещать карты на своём планшете как захотите, выбирая, какие из них хотите использовать в своей колоде или коллекции, а какие хотите оставить в альбоме. Вы можете перемещать карты так часто, как пожелаете, и разделять их любым способом.

К моменту, когда закончится третий отсчёт на таймере (6 минут), вы должны определиться, какие карты возьмёте в свою турнирную колоду, какие оставите в альбоме для следующих раундов, а какие соберёте в коллекцию, чтобы вернуть в коробку и получить ★.

Сбор колоды

В зоне колоды может быть до 8 синглов, 1 коробочки и 2 аксессуаров. При этом в колоде **не может быть одинаковых карт**.

Чаще всего на турнире вы сможете разыграть только 6 синглов. Но добавлять в колоду дополнительные 2 сингла всё равно имеет смысл — как запасной план на случай, если вам придётся менять стратегию посреди турнира.

Вы можете убирать карты из своей колоды, возвращая их в свой альбом, чтобы освобождать место для новых.

Хорошей идеей будет сразу раскладывать свои карты в колоде в том порядке, в котором намереваетесь их разыгрывать, — так проще планировать, что ещё добавить в свою колоду, и это поможет не запутаться на турнире.

Составление коллекции

Все карты в коллекции должны иметь одинаковый тип или элемент, но разные звёздные рейтинги. Всего в коллекции может быть от 2 до 8 карт.

В конце фазы ваша коллекция будет возвращена в коробку в обмен на ★. Вы можете составить только одну коллекцию в каждой фазе сбора колоды — не упускайте возможность набрать ★!



Коллекция ТЁМНЫХ карт. Карта справа не может быть включена в эту коллекцию, потому что у неё нет нужного элемента.



Коллекция карт ВОИНОВ. Карта справа не может быть включена в эту коллекцию, потому что имеет звёздный рейтинг, который уже есть в коллекции.

Магазин

Покупка бустеров

Испытайте ни с чем не сравнимый азарт открытия бустеров! Платите деньги, не зная, за что!

Сначала заплатите в банк количество миллениум-долларов, равное стоимости любой лежащей лицом вниз карты (включая верхнюю карту колоды магазина). Стоимость карты указана в её правом верхнем углу. Затем заберите эту карту из зоны магазина и поместите в зону альбома на своём планшете.

Наконец, восполните зону магазина, выложив карту с верха колоды магазина на пустую ячейку лицом вниз. Если в колоде закончатся карты, перемешайте сброс магазина, чтобы сформировать новую колоду.



Для покупки этой карты нужно заплатить 5 миллениум-долларов в банк. После чего вы сможете забрать её себе в альбом и посмотреть, что вам досталось.

Слияние карт

Объедините ненужные карты, чтобы получить мощную промокарту.

Выберите, какое слияние вы хотите выполнить: бронзовое, серебряное или золотое. Выберите нужное число карт (5 — для бронзового, 7 — для серебряного, 9 — для золотого) из своего альбома и уберите их в коробку. Затем возьмите карту из соответствующей стопки в зоне слияния карт. Поместите 1 из своих жетонов продажи на эту стопку.

Вы не можете выполнять более 1 слияния каждого из типов за один раунд. Вы не можете выполнять слияние, если у вас нет жетонов продажи.



5 карт возвращены в коробку для получения бронзовой промокарты с верха соответствующей стопки.

Рынок

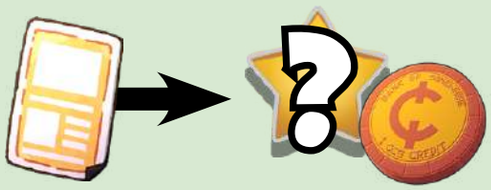
Продажа карт

Поместите карту из своего альбома и свой жетон продажи в ячейку рынка. Затем возьмите из банка количество миллениум-долларов, равное звёздному рейтингу этой карты. Количество карт на рынке в этой фазе не ограничено.

Если у вас нет жетонов продажи, вы не можете продавать карты.

Рынок перестаёт принимать карты на продажу в последние 6 минут перед турниром, чтобы у всех было адекватное время на изучение и покупку выставленных карт.

Выложив карту на рынок, вы не можете купить её снова или убрать с продажи!



Покупка карт

Выберите карту на рынке с жетоном продажи другого игрока. Заплатите в банк количество миллениум-долларов, равное звёздному рейтингу этой карты. Верните жетон продажи с этой карты его владельцу.

Добавьте купленную карту в свой альбом.



Продав эту карту на рынке, вы получите 7 миллениум-долларов из банка. Если позже кто-то захочет купить её, ему будет нужно заплатить столько же миллениум-долларов в банк.



Друзья

Обмен

Вы можете обмениваться с другими игроками напрямую, без использования рынка. Все обмены должны быть **равноценными**. Это значит, что оба предложения на обмен должны иметь равную сумму входящих в них звёздных рейтингов и миллениум-долларов.

При совершении обмена, который явно менее выгоден вам, вы можете попросить другую сторону о **дружбе**, в дополнение к другим обмениваемым предметам.

Карты дружбы приносят дополнительные ★ в конце игры. Вы не можете засчитать их сами себе, но вы можете отдать их другому игроку, который помог вам с удачным обменом или редкой картой. Однако нельзя получить больше 6 ★ за карты дружбы одного и того же игрока.



Игрок желает получить карту со звёздным рейтингом 10. Её владелец хочет взамен карту с рейтингом 5. Чтобы обмен был равноценный, к ней нужно приложить ещё карт или просто 5 миллениум-долларов.



Игроки обмениваются картами с одинаковым звёздным рейтингом. Однако один из них заинтересован в этом обмене гораздо больше — он добавил к своему предложению карту дружбы на 2 ★, чтобы убедить другого игрока поменяться.

Когда время заканчивается…

После того как истекут первые 7 минут фазы сбора колоды, каждый игрок снова получает по 6 карт с верха колоды магазина. Затем откройте верхнюю карту стопки меты по типу. После чего запустите новый таймер на 7 минут.

После окончания следующих 7 минут запустите последний таймер — на 6 минут. С этого момента игроки больше не могут продавать карты на рынке (однако всё ещё могут покупать лежащие там карты).

Когда заканчиваются последние 6 минут, фаза сбора колоды завершается и начинается турнир.

Вкратце фаза сбора колоды выглядит так:

Получите деньги и новые карты.
Откройте мету по элементу.
Таймер на 7 минут.
Получите ещё карты.
Откройте мету по типу.
Таймер на 7 минут.
Больше нельзя продавать карты.
Таймер на 6 минут.
Завершение фазы сбора колоды.

Отсчёт времени в «Клинках миллениума» нестрогий. Если игроку немного не хватило времени закончить что-то, вы можете коллективно согласиться на продление фазы сбора колоды ещё на 3 минуты и запустить новый таймер.

Однако если игрок ещё даже не начинал что-то делать («Блин, совсем забыл, что нужно было ещё составить коллекцию!»), то лучше не запускать новый таймер и просто перейти к завершению фазы.

«Любимая колода? Ха! Я играю не в карты. Я играю с рынками, акциями, товарами. Вы видите девятизвёздочного Экстазия Невыносимого, а я — развивающийся рынок, на котором можно неплохо нажиться».
— Торстосум Чемодсен, интервью для журнала «Лучшие карты, большие деньги»

Завершение сбора колоды

Когда последний таймер заканчивает отсчёт, выполните следующие шаги:

1. Каждый игрок (в любом порядке) обменивает не более 1 своей коллекции на ★.
2. Карты, принадлежащие игрокам, но не находящиеся в колодах, помещаются в альбомы владельцев.
3. Все карты из зоны магазина и с рынка помещаются в сброс магазина.
4. Игроки возвращают себе все свои жетоны продажи.

Очки за коллекции

Когда за коллекцию начисляются ★, уберите её в коробку и получите ★ в зависимости от размера коллекции.

Кол-во карт	2	3	4	5	6	7	8+
★	2	4	7	9	12	16	21

«Этот печатный станок — наковальня, которая породит клинки для нового поколения героев!»
— Директор «Шаманов Среднего Запада»

Правила этикета

Никогда не трогайте карты на планшете другого игрока.

Когда игрок открывает новую карту из магазина, он имеет право первым тут же купить её, если пожелает.

Если игроки одновременно хотят купить одну и ту же карту из магазина или с рынка, приоритет получает игрок с наименьшим количеством ★.

Если игроку нужны пояснения по правилам, вы можете остановить таймер на время объяснений.

«Игра — это способ самовыражения. Ты берёшь всё, во что веришь, всё, что хочешь сказать и доказать, и вкладываешь это в колоду. А потом твоё мировоззрение сталкивается с чужим. И в конце игры вы понимаете, кто из вас был прав».
— Пол Нокарт



Фаза турнира

Эта фаза проходит в пошаговом режиме. Игроки совершают ходы по очереди, по часовой стрелке. Турнир заканчивается, когда никто из игроков больше не может сделать ход.

Первый ход делает игрок, который занял наивысшее место в предыдущем турнире (*при ничьей и в первом раунде — игрок, который последним открывал бустер любой игры, кроме «Клинков миллениума»*).

Подготовка

1. Каждый игрок откладывает в сторону карты из своего альбома, берёт в руку карты из своей колоды и переворачивает свой планшет на сторону турнира.

2. Каждый игрок выставляет свои маркеры ● на нулевые деления (счётчик ● использует три маркера: для единиц, десятков и сотен).

3. Каждый игрок помещает свои аксессуары и коробочку в соответствующие ячейки своего планшета. Синглы остаются в руках игроков.

Ходы во время турнира

В свой ход игрок в любом порядке **должен** разыграть 1 сингл и **может** использовать 1 действие. Если игрок не может разыграть сингл (потому что они у него закончились или на его столе больше нет места), он не может использовать действие и обязан спасовать.

После того как все игроки спасуют подряд, фаза турнира завершается.

Розыгрыш сингла (обязательно)

Чтобы разыграть сингл, поместите его лицом вверх в самую левую пустую ячейку на своём столе. Вы должны разыграть сингл в свой ход, если можете.

Использование действия (по желанию)

Действия встречаются на картах и начинаются с ключевого слова «**Действие**». Чтобы использовать действие, выполните эффект с карты, после чего переверните её лицом вниз. Вы можете использовать одно действие за ход — до или после розыгрыша сингла.

Ранговые очки

Ранговые очки (●) служат индикатором успешности вашего выступления на турнире. Вы зарабатываете их благодаря эффектам ваших карт и можете терять из-за действий противников. Распределение победных мест в турнире зависит от количества набранных игроками ●.

Крайняя карта

Самая правая карта в игровой зоне игрока, лежащая лицом вверх, называется крайней. На крайнюю карту могут ссылаться эффекты, и она используется для схваток. Если с правой стороны вашего стола есть перевёрнутые карты, то крайней картой будет считаться самая правая из лежащих лицом вверх. Если на столе игрока нет лежащих лицом вверх карт — у него нет крайней карты.



Крайняя карта игрока — «Эль Вис». Это самая правая неперевёрнутая карта на его столе.

Недопустимые колоды

Иногда в ходе этой фазы выясняется, что игрок случайно добавил в свою колоду больше карт, чем разрешено правилами. Чтобы избежать дисквалификации, он должен убирать из своей колоды в альбом случайные карты, пока его колода не будет соответствовать правилам.



Перевёрнутые карты

Перевёрнутые карты не имеют звёздного рейтинга, элемента и типа. При этом они всё ещё считаются картами (это может быть важно для эффектов наподобие: «получите по 5 ● за каждую карту левее этой»), но не имеют никаких характеристик и эффектов.

Зона турнира



Стол

Ячейки, куда вы будете разыгрывать синглы во время турнира. Всегда помещайте синглы в самую левую пустую ячейку стола.

Коробочка

Сюда в начале турнира лицом вверх помещается коробочка, если она была в вашей колоде. На неё нельзя воздействовать эффектами других карт, если только об этом не сказано напрямую.

Аксессуары

Сюда в начале турнира лицом вверх помещаются ваши аксессуары, если они были в вашей колоде. На них нельзя воздействовать эффектами других карт, если только об этом не сказано напрямую.

Эффекты карт

Кроме ключевого слова «Действие», на картах могут встречаться и другие ключевые слова. От них зависит, когда применяется эффект.

Розыгрыш. Применяется, когда карта входит в игру. Применяйте эффекты «Розыгрыш» карты, когда разыгрываете её из руки. Карта, чей эффект «Розыгрыш» применяется в данный момент, считается уже находящейся в игре, если это важно для каких-либо эффектов.

Следующая. Применяется, когда вы разыгрываете следующую карту. Неважно, когда это произойдёт или в какую ячейку стола будет помещена разыгранная карта.

Переворот. Применяется, когда карта переворачивается лицом вниз.

Постоянно. Продолжительный эффект, который действует, пока эта карта лежит лицом вверх.

Крайняя. Продолжительный эффект, который действует, пока эта карта является крайней — самой правой картой на вашем столе, лежащей лицом вверх.

Подсчёт. Применяется в конце фазы турнира. Применяйте эффекты «Подсчёт» в следующем порядке: лежащие лицом вверх карты на вашем столе (слева направо), затем ваши коробочки, затем аксессуары, и, наконец, карты меты.

Реакция. Применяется, когда выполняется указанное в нём условие. Когда вы активируете «Реакцию», карта с этим активированным эффектом переворачивается лицом вниз. Так же, как и с эффектами «Действие», вы можете не использовать свои эффекты «Реакция».

Все эффекты, кроме «Реакций», обязательны к применению.

Приоритет эффектов: «Крайняя» — «Постоянно» — «Розыгрыш» — «Следующая» — «Подсчёт». Возможность использовать эффекты «Переворот» или «Реакция» в первую очередь получает тот игрок, чей сейчас ход, а затем все остальные в порядке очерёдности хода.

Общие правила

Здесь описаны основные эффекты и механики игры на турнире.

Сбросьте карту. Если не указано, куда сбрасывается карта, поместите её в альбом владельца. Карты, сброшенные в альбом, недоступны до конца турнира.

Откройте карту из своей руки. Покажите карту из своей руки всем игрокам, после чего верните её в руку.

Откройте перевёрнутую карту. Покажите карту всем игрокам, после чего верните её лицом вниз в ячейку, где она была.

Переверните карту. Перевёрнутые карты кладутся лицом вниз. Перевёрнутая карта не имеет никаких характеристик (звёздного рейтинга, редкости, элемента, типа, выпуска и т. д.) и считается пустой картой. Эффект переворота карты не может развернуть уже перевёрнутую карту лицом вверх — целью для такого эффекта всегда должна выбираться карта, лежащая лицом вверх.

Как правило, эффекты не могут выбирать целью перевёрнутые карты, если в них не сказано иного.

Не может быть перевёрнута. Когда противник заставляет вас выбрать и перевернуть вашу карту, вы не можете выбрать карту, защищённую от переворачивания.



Пример 1. *Игрок должен перевернуть карту с наибольшим звёздным рейтингом на своём столе. Это «Г-Р», но он не может быть перевёрнут из-за постоянного эффекта «Ореллы». Эффект не может быть выполнен и игнорируется игроком.*

Пример 2. *Та же ситуация, но игрок должен перевернуть карту на своём столе (без уточнения, какую именно). Игрок вынужден выбрать единственную карту, которая может быть перевёрнута — саму «Ореллу».*

Схватки

Если вы должны вступить в схватку с одним противником, выберите игрока, у которого есть крайняя карта. Если в схватку должны вступить все игроки, то в неё вступают только те, у кого есть крайняя карта. Если для схватки не нашлось хотя бы двух подходящих участников, она не происходит.

Каждый участвующий в схватке игрок (начиная с того, кто начал схватку, и далее по часовой стрелке) открывает верхнюю карту колоды магазина и складывает её звёздный рейтинг со звёздным рейтингом своей крайней карты. Участник с наибольшей суммой побеждает в схватке, а остальные — проигрывают. Если несколько игроков имеют одинаковую наибольшую сумму, схватка заканчивается ничьей и в ней никто не побеждает и не проигрывает.

Все открытые для схватки карты помещаются на рынок. Если на рынке недостаточно свободных ячеек для этого, сначала сбросьте все карты с рынка в сброс магазина.



Пример. *Эффект игрока предписывает ему вступить в схватку с противником. Его крайняя карта имеет звёздный рейтинг 10. Рейтинг крайней карты его противника — 8. Игрок открывает верхнюю карту колоды магазина — её рейтинг равен 3, что в сумме с его крайней картой даёт 13. То же самое делает и его противник — ему достаётся карта с рейтингом 6, его сумма — 14. Противник побеждает в схватке, обе открытые карты помещаются на рынок.*

Вспомогательные ключевые слова

Карты некоторых выпусков объединяют одинаковые эффекты. Им присвоены вспомогательные ключевые слова. Эффекты, имеющие одинаковое вспомогательное ключевое слово, не отличаются друг от друга. Однако для удобства на большинстве карт всё равно приведено их полное описание.

Мимикрия. Вместо своего элемента и типа карта имеет элемент и тип лежащей лицом вверх карты сразу слева от неё. Этот эффект перестаёт действовать, если карта слева переворачивается. Этот эффект продолжает действовать во время подсчёта очков.

На взлёт! — Действие. Можете перевернуть эту карту, чтобы поместить 3 жетона на карту на своём столе. Каждый жетон повышает звёздный рейтинг карты на 1. У этого ключевого слова есть вариация «На взлёт! Плюс», которая добавляет больше жетонов.

Проныра — Розыгрыш. Можете разместить эту карту в любую ячейку на своём столе, сдвинув некоторые из своих карт вправо, чтобы освободить место.

Удар наковальней — Действие. Переверните карту с меньшим , чем у этой, на столе другого игрока.

Шмяк! — Розыгрыш. Если у карты сразу слева меньший , чем у этой, переверните карту сразу слева и получите .

Ваша карта станет ещё мощнее и внушительнее, если вы торжествующе выкрикнете её название и с размаху швырнёте её на стол.

Завершение турнира

Когда никто из игроков больше не может сделать ход, турнир завершается.

1. Каждый игрок применяет эффекты «Подсчёт» лежащих лицом вверх карт в следующем порядке: сначала синглов на своём столе (слева направо), затем коробочки, аксессуаров, и, наконец, карт меты. Все игроки применяют эффекты карт меты для себя.

2. Распределите призовые места турнира между игроками в зависимости от набранных ими (набравший больше всех занимает 1-е место и так далее). Игроки получают в зависимости от занятого места и номера раунда, как указано в таблице ниже. Если несколько игроков набрали одинаковое количество , они поровну делят (с округлением вниз) за все места, которые они могли бы занять.

Пример. *Трое игроков разделили 2-е место, набрав одинаковое количество . Чтобы узнать, сколько должен получить каждый из них, сложите за 2-е, 3-е и 4-е места и разделите сумму на 3, округлив результат вниз до целого числа.*

3. Откройте полный выпуск промокарт — его редкость зависит от номера раунда, как указано в таблице ниже. Игроки получают по 1 случайной карте из этого выпуска.

4. Если это 1-й или 2-й раунд, каждый участник переворачивает свой планшет игрока на сторону сбора колоды и помещает все свои карты в альбом. Верните все жетоны продажи владельцам.

5. Если это 3-й раунд, перейдите к концу игры.

Конец игры

Когда заканчивается последний раунд, подсчитайте сумму каждого игрока, полученных:

1. **За турниры.**
2. **За коллекции.**
3. **За миллениум-доллары,** оставшиеся у них на конец игры, по курсу 1 за каждые 4 доллара (с округлением вниз).
4. **За карты дружбы,** полученные от других игроков.

Тот, кто наберёт больше всех , становится абсолютным чемпионом «Клинков миллениума».

В случае ничьей победителем становится игрок, набравший больше всех за турниры. Если ничья сохраняется, то для её разрешения таким же образом сравниваются за коллекции, затем за миллениум-доллары и, наконец, за карты дружбы.

Бесконечные циклы

В очень редких случаях некоторые комбинации карт могут создать бесконечные последовательности событий, которые невозможно остановить. Если это произошло, игрок, создавший такой цикл, тут же выбывает из турнира, но получает как будто он занял 1-е место (это не помешает кому-то из оставшихся участников по-настоящему занять 1-е место и тоже получить за него очки). После этого карты, с которыми он участвовал в турнире, — из руки, со стола, коробочка и аксессуары — возвращаются в коробку, а вместо них игрок получает количество миллениум-долларов, равное стоимости продажи этих карт (если сейчас идёт последний раунд, пропустите этот шаг).

Награды: (ПО) за турнир

Раунд	1-е место	2-е место	3-е место	4-е место	5-е место	Промокарты
Пререлиз	7	5	4	3	2	Нет
1-й раунд	21	15	12	9	6	Бронзовые
2-й раунд	28	20	16	12	8	Серебряные
3-й раунд	42	30	24	18	12	Нет

Место на рынке

В отличие от фазы сбора колоды, в фазу турнира свободное место на рынке ограничено 12 ячейками. Если на рынок должны быть помещены карты, но для них там не хватает места, сначала сбросьте все карты с рынка в сброс магазина.

Варианты игры

Опытные игроки могут изменить «Клинки миллениума» на свой вкус, используя одно или несколько описанных здесь дополнительных правил.

Способности персонажей

В игре есть 6 персонажей, каждый из которых имеет свой стиль игры.

У карт персонажей есть сторона сбора колоды и сторона турнира, каждая из которых даёт игроку уникальные способности в соответствующей фазе. Переворачивайте свою карту персонажа на соответствующую сторону, когда начинается новая фаза.



Пошаговая игра

Это вариант полностью пошаговой игры для 2–5 игроков. В нём есть только одна фаза, объединяющая в себе турнир и сбор колоды. Дружба не используется в этом варианте.

1. Подготовьте колоду магазина как обычно.

2. Определите первого игрока и раздайте каждому участнику по 7 карт. Каждый игрок получает 30 миллениум-долларов и имеет максимальный размер руки равный 7.

3. Откройте обе карты меты в начале игры.

4. Выберите 2 бронзовых промовыпуска и 1 серебряный промовыпуск для слияний. Золотые промокарты нельзя получить слиянием в этом варианте игры.

В свой ход игрок должен выполнить ровно 1 из этих действий:

1. Купить карту из магазина или на рынке (только если у игрока меньше 7 карт в руке).

2. Продать карту на рынке (если у него остались жетоны продажи).

3. Выполнить слияние, используя карты в руке по обычным правилам. Так как максимальный размер руки равен 7, золотые промокарты нельзя получить слиянием.

4. Добавить карту из своей руки в коллекцию. Тип или элемент коллекции объявляется, когда в неё добавляется первая карта. У игрока может быть 2 коллекции разом: по типу и по элементу.

5. Разыграть карту из своей руки на свой стол либо разыграть коробочку или аксессуар, следуя всем правилам турнира.

6. Подсчитать очки за свой стол и коллекцию.

Как и в обычной игре, игроки могут использовать эффекты «Действие» до своего основного действия или после.

Действие подсчёта очков — новое действие. Оно происходит следующим образом:

1. Примените все эффекты «Подсчёт» карт на своём столе, меты, своих аксессуаров и коробочки.

2. Получите по 10 за каждую карту в своих коллекциях.

3. Запишите своё текущее количество , после чего сбросьте его до 0.

4. Сбросьте свой стол, коробочку, руку и коллекцию в сброс магазина. Вы можете сбросить свои аксессуары или оставить их.

5. Выберите 1 открытую карту меты и поместите её под низ стопки. Сразу же замените её новой из той же стопки.

6. Возьмите новую руку из 6 карт, получите 30 миллениум-долларов и верните себе использованные жетоны продажи.

7. Если это первый раз, когда вы выполняете подсчёт очков, получите случайную серебряную промокарту. Если это второй раз — золотую промокарту.

После того как игрок выполняет подсчёт очков в третий раз, он выбывает из игры.

Когда все игроки подсчитают очки три раза, определите их финальные суммы за все три раунда. Набравший больше всех побеждает!

Дуэль

Вариант для 2 игроков. Победителем в нём становится тот, кто выиграет два турнира из трёх.

Отличия от обычной игры:

- **Все правила и действия в дуэли такие же, как и в обычной игре, если только не сказано иного.**
- Дружба не используется в этом варианте.
- Каждый игрок может составлять 2 коллекции в фазу сбора колоды: по типу и по элементу. Вместо за них начисляются и добавляются к игрока в конце фазы турнира. За каждую карту в коллекции игрок получает по 10 .
- У каждого игрока есть по 6 жетонов продажи (используйте по два разных вида жетонов для игрока). Обмен разрешён, но обмены всё ещё должны быть равноценными.
- Игрок, первый победивший в двух турнирах, побеждает в игре!

Аксессуары миллениума

Окружённые мифами, редчайшие и сильнейшие — аксессуары миллениума. При игре с менее опытным участником, для того чтобы уравнять шансы, выдайте ему случайный аксессуар миллениума.

Либо, если вы просто хотите повысить уровень мощи колод, распределите аксессуары миллениума между игроками в начале игры при помощи драфта.



Свободный рынок

Вы можете позволить игрокам совершать неравноценные обмены — предложения обеих сторон могут быть не равны по сумме звёздного рейтинга и количеству миллениум-долларов.

Однако помните, что это простое изменение даёт большое преимущество опытным игрокам, хорошо знающим карты, над менее опытными участниками.

Драфт

Это вариант для опытных игроков, дающий больше контроля над получаемыми каждый раунд картами.

Драфт заменяет случайные карты при подготовке в фазе сбора колоды *(шаг 3)*.

В начале фазы сбора колоды раздайте каждому игроку по 6 карт из магазина. Игроки проводят драфт с этими картами, по часовой стрелке, пока каждый из них не заберёт себе по 6 карт (возьмите 1 карту из 6, затем передайте оставшиеся игроку слева).

После истечения первых 7 минут повторите драфт, на этот раз передавая карты против часовой стрелки.

Распродажа

Этот вариант подойдёт опытным составителям колод, которые хотят видеть больше разнообразия на турнирах в рамках одной партии.

При подготовке к игре добавьте в колоду магазина дополнительные выпуски: 2 расширенных, 2 премиальных и 2 мастерских. В конце каждой фазы турнира, кроме последнего раунда, игроки убирают в коробку все карты из своих колод (включая коробочки и аксессуары) и получают миллениум-доллары в количестве, равном сумме ⭐ карт, убранных таким образом.

В этом варианте деньги приносят только половину ⭐ (по 1 ⭐ за каждые 8 миллениум-долларов).

Карты чемпионов

Играя с персонажами, вы можете добавить карты чемпионов. Карты чемпионов имеют свой собственный тип.

В первом и втором раундах, когда игрок занимает 1-е место на турнире, выдайте каждому игроку (в том числе самому победителю) карту чемпиона, соответствующую персонажу игрока, занявшего первое место.

Если второй турнир выигрывает тот же игрок, что и первый, вместо этого выдайте всем игрокам карту чемпиона игрока, занявшего 2-е место.



Экзотические площадки

Надоело играть в одном и том же клубе каждую неделю? Почему бы не организовать турнир в музее или на краю жерла вулкана?

Перемешайте карты площадок и поместите их рядом с картами меты. В начале фазы сбора колоды также открывайте верхнюю карту колоды площадок. На ней будут указаны правила для фазы сбора колоды и/или фазы турнира. Сбросьте её, когда закончится турнир.



«Составлять новую колоду — всё равно что писать песню. Отдельные элементы сами по себе ничего не значат, но если собрать их вместе и придать смысл, получится нечто уникальное и потрясающее».

— Пол Нокарт, интервью для журнала «Величайший составитель колод»

Персонажи



Пол Нокарт

США, 19 лет, музыкант (барабанщик)
Специализация: **составление колод**
Зачем играет: **ради самовыражения**

Пол играет на барабанах в американской инди-группе Heart of the Decks и пишет эпичную музыку для турниров. Среди игроков в «Клинки миллениума» он известен благодаря своим экзотичным, а нередко и попросту несуразным колодам, с которыми тем не менее неоднократно побеждал на турнирах, переворачивая игру с ног на голову. Когда Пол не на гастролях вместе с группой, он часто устраивает неформальные пятничные турниры у себя дома вместе с парой десятков друзей из местного клуба.

Пол специализируется на создании выходящих за привычные рамки колод. Он может взять с собой на турнир дополнительные коробочки и аксессуары, расширив свои возможности для защиты и зарабатывания очков. Благодаря этому он может играть необычными колодами, которые были бы очень уязвимы или попросту не работали в руках любого другого игрока.



Карина Собираева

Россия, 15 лет, художница
Специализация: **коллекционирование**
Зачем играет: **ради открытий**

Карина, студентка художественного училища в России, получила признание в международном сообществе «Клинков миллениума» благодаря своим альтернативным иллюстрациям, которые она рисует прямо поверх карт, а также карточным скульптурам. Её работы были представлены на нескольких официально выпущенных промокартах. Карина всегда ищет редкие карты, завалявшиеся на блошином рынке, в частной коллекции или у кого-то на чердаке.

Карина — сбалансированный персонаж. Она начинает игру сразу с редкими промокартами и имеет скидку на получение новых, что даёт ей преимущество на ранних этапах игры. А во время турниров она имеет возможность дважды получить очки за одну из своих карт.



Торстосум Чемодсен

Норвегия, 37 лет, инвестор
Специализация: **покупка**
Зачем играет: **ради выгоды**

Инвестиционный банкир Торстосум в последнее время спекулирует фьючерсами на карты «Клинков миллениума» на вторичном рынке. Его внушительное состояние позволяет ему скупать огромные количества карт одного вида, тем самым управляя ценами на них. Хотя Торстосуму нравится сама игра, прежде всего он играет для того, чтобы оценить стоимость карт и сделать правильное вложение. Принимая участие в турнирах, он получает преимущество над другими инвесторами, пытающимися угадать, какие карты будут популярны в следующем сезоне.

Торстосум получает дополнительные миллениум-доллары каждый раунд и может смотреть карты перед их покупкой в магазине. Это позволяет ему более целенаправленно распоряжаться своими средствами, не тратясь попусту на бустеры с ненужными картами. Сэкономленные деньги он может пустить в ход во время турнира для увеличения звёздных рейтингов своих карт.

Персонажи



Морри Каардмаан

Франция, 44 года, владелец сети игровых магазинов
Специализация: **продажа**
Зачем играет: **ради бизнеса**

Француз Морри — основатель и владелец Revanche, самой крупной в мире сети магазинов настольных игр и аксессуаров к ним. Успешный бизнес позволяет ему вращаться в высших кругах общества, но он по-прежнему не против опробовать игры, которые продаёт. Нередко его можно увидеть за непринуждённой партией в собственном магазине. Он не принимает участия в турнирах, которые проводятся его сетью, но часто спонсирует многообещающие команды или играет в профессиональных турнирах ради продвижения бизнеса.

Морри контролирует рынок, имея возможность покупать там карты дешевле, а продавать — дороже. Во время турнира он может обменивать свои карты на новые, манипулируя при этом верхней картой колоды магазина, что можно использовать для получения преимущества в схватках.



Мета-Лом

Португалия, 1 год,
исследовательский проект
Специализация: **контроль меты**
Зачем играет: **ради науки**

В мире «Клинков миллениума» Португалия — мировой лидер в сфере технологий. Учёные из Университета игровых технологий разработали проект «Мета-Лом», задействующий в ККИ искусственный интеллект. Через интернет игроки со всего мира могут играть с Мета-Ломом, испытывая новые колоды и экспериментируя. Полученная от этих матчей информация сохраняется и анализируется, благодаря чему на турнирах Мета-Лом сражается на равных даже с самыми умелыми игроками-людьми.

Собранные данные помогают Мета-Лому предсказывать колебания меты в реальном времени — он может видеть, какая мета будет следующей и даже манипулировать ею. Также он будет получать гораздо больше преимуществ, чем другие игроки, если будет полагаться на стратегии, строго соответствующие текущей мете.



Чэн Пэй Энка

Китай, 22 года,
популярная модель
Специализация: **дуэли**
Зачем играет: **ради славы**

Чэн — китайская чемпионка «Клинков миллениума», нацеленная на победу на мировом уровне. Кроме того, она знаменитая модель, часто появляющаяся в рекламе и на обложках журналов, а в свободное время занимающаяся косплеем. Чэн целеустремлённа и безжалостна в дуэлях, что делает матчи с её участием напряжёнными и запоминающимися — независимо от их исхода.

У Чэн нет особо мощных способностей в фазу сбора колоды, её основная сила — в турнирах. Она может брать больше синглов на турнир для дополнительной гибкости колоды, имеет больше ячеек на столе для более мощных комбинаций и преимущество в схватках, чтобы не оставлять своим соперникам ни единого шанса.

Выпуски

Цвет фона обозначает тип выпуска:
Серый — начальный, белый — базовый, зелёный — расширенный, синий — премиальный.



Святые Белоречья
Они дали обет: защищать всех нуждающихся. Они сберегут ваши карты любой ценой, даже если ради этого придётся перевернуть их.



Усадьба Хэлбейн
Призовите на помощь самые тёмные силы, переворачивайте свои карты и получайте злодейские 🔵.



Наёмники Краснохолмья
Наёмники не погнушаются любых способов заработка 🔵, без раздумья пустив в расход для этого карты с вашего стола.



Клинки миллениума: Карточный симулятор ККИ
Базовый выпуск. Ваши любимые карты переиздаются раз за разом в неограниченных количествах. Здесь есть всё что угодно! Включает в себя множество аксессуаров и коробочек.



Прямо как у Обари: Прими крутую позу
Скорее полезайте в огромного робота, чтобы усилить своих горожан, воинов и карты определённой редкости! Чем выше ⭐ — тем больше 🔵!



Всадники заката
Запрыгивайте в седло — впереди дикие места! Эти лихие ковбои перевернут все карты, до которых дотянутся. Ни один стол не в безопасности!



Автогномная республика
Они прячутся повсюду, они следят, они выжидают. Эти мелкие пакостники становятся сильнее, когда всё перевёрнуто и зарыто поглубже.



Ни дня без наковальни
Включайте телевизор — эти позабытые мультяшные герои присоединяются к вашей колоде! После их удара наковальней картам противника придётся сказать: «Вот и всё!»



Супербратья-сантехники
Сантехники знают, что делать с бесполезными картами с низким ⭐ — прыгать на них и выбивать 🔵!



Цикада
Бесстрашный экипаж «Цикады» обладает действенными эффектами — с ними ничто не сможет предотвратить вашу победу.



Заводная Империя
Сконструировать свой путь к победе можно только ручным трудом! Паровые технологии принесут 🔵 в зависимости от разнообразия карт у вас в руке.



Повелители Метрополитама
Суперзлодеи Метрополитама обожают угнетать невинных! Они могут переворачивать карты противников, если у вас есть достаточно карт нужного типа.



Мышиный дозор
Бойтесь, любители сыра! Эти проныры способны пролезть в любой уголок вашего стола. Полезно, если вы хотите подольше оставить одну и ту же карту крайней.



2400 н. э.
Карточные игры никогда не меняются... В этой пустоши не найти того, кто не лишался бы 🔵. А потеря их всех может стать вашим билетом в рай.



Ксено Кроссовер
Перевороты, схватки, жетоны 🏆 — зачем выбирать, если можно смешать всё вместе и набрать кучу 🔵!



Базар Зелёнолужья
На этом суматошном рынке самое главное — разнообразие типов и ⭐.



Деревня Синеозёрья
Эта деревня скрывается под толщей воды. Набравшись смелости и нырнув в пучину, вы найдёте мощные, но давно позабытые способности.



Бурокаменный город
За стенами этого города скрывается множество тайн. Копайте глубже, и обнаружите целый кладезь эффектов.



Стальные кулаки
Мастера боевых искусств всегда готовы к схватке! Победите врага в рукопашной и наслаждайтесь заслуженными 🔵.



Резиновые уточки: Горничные-воительницы R
Силы зла не скроются от утиной сэнтай-команды, несущей возмездие во имя 🔵! Получайте 🔵 за элементы, типы и ⭐, совпадающие с характеристиками героинь.



Чёрные флаги, чёрные воды
Свистать всех наверх! Готовьтесь сбросить ваши карты! Эти морские разбойники не только разрушат планы ваших противников, но помогут нажиться на их эффектах сброса.



Самурайская косьба
Путь схваток тяжёл и опасен. Великая слава ждёт тех, кто справится с испытанием. Ну а проигравшие будут с позором перевёрнуты.



Тысяча и одна ночь
Сезам, откройся! С этими героями восточных сказок ключом к победе станет разнообразие характеристик карт.



Ящик Пандоры — открыт!
Вы уверены, что ваши карты те, за кого себя выдают? Мимикрируя под другие элементы и типы, карты этого выпуска смогут вписаться в любую колоду.



Легенда о Тананане: Дыхание пробуждения маски-окарины ветра
Идти в одиночку опасно! Возьмите этот выпуск! Сбрасывайте карты из руки для получения 🔵. Вам понадобится большой инвентарь для этого путешествия!



Искусство колдовства
Взмахните волшебной палочкой — другим выпускам такое и не снилось! Сила магии позволит вам получить доступ к картам из магазина прямо во время турнира.



Карты из склепа
Не гасите свет! Жуткие призраки и чудовища идут за конкретной картой противника и не остановятся ни перед чем.

Выпуски

Цвет фона обозначает тип выпуска:
Фиолетовый — мастерский, оранжевый — промо.

Фантазийный Финал MCLXVH-2: Кристалинонациона Пафосианита
Группа героев из этого выпуска готова помочь с прокачкой вашей колоды. Главное — не потерять никого до финальной битвы!

М. Н. М. (Механо-нумерологические мастера)
Заряжайте бластеры и усиливайте колоду разнообразными эффектами, чтобы сразить противников!

Симфония разрушения
Безумные музыканты устранят диссонанс между картами разных выпусков, чтобы их совместное выступление собрало рекордное количество 🔵.

Векс: Карты ненависти
Можете заходить в магазин после закрытия и использовать его для своей выгоды. Используйте хаос и контроль, чтобы заполучить побольше карт.

Элементальные клинки
Могущественное оружие, которое поможет получить преимущество в схватках... если вы умеете им пользоваться.

Семейка спонсоров
Спонсоры, спонсоры, спонсоры! Эти карты, созданные нашими спонсорами с Kickstarter, не только рассмешат ваших друзей, но и усилят вашу колоду.

Спонсор познаёт мир
Чтобы не стать лёгкой добычей, держите в колоде несколько типов карт! У каждой спонсорской карты — два типа и несколько эффектов!

Меч принцессы
Ваша принцесса — в этом замке! Каждая из них щедро вознаградит вас 🔵 за всех подданных её типа в вашей колоде.

Элементальные лорды-драконы
Могущественные драконы вырвались на свободу! Их сила принесёт вам много 🔵, если у вас есть карты нужного элемента.

Джеймс Бомб 006 плюс один
Оставайтесь под прикрытием! Благодаря крайне секретным эффектам карты противника окажутся перевёрнутыми, как только будут разыграны.

Прямо в ад!
На вершине остаётся лишь один путь — вниз… В бездны ада! Постепенно снижайте ⭐, чтобы получить 🔵, перевернув при этом много карт.

Галактический плацкарт
Вперёд, к звёздам! Исследуйте галактику и добавьте множество жетонов ⭐ своим картам.

Мастера миллениума
Лучшие игроки своей эры, сбросившие оковы человечности и ставшие аватарами настольных игр. Если ваш суммарный ⭐ будет достоин их внимания, вы удостоитесь множества 🔵.

Легенда о последнем герое
Герои из базового выпуска прокачались! Пусть им недостаёт эффектов, зато ⭐ не занимать!

Предоставьте это спонсорам
Наши спонсоры с Kickstarter научат вас побеждать противников и составлять идеальную колоду!

Запечатанные хранилища
Ваша старая коробочка для карт совсем износилась? Хотите чего-то нового? В этом выпуске вы найдёте усиленные версии коробочек из начальных колод.

Аксессуары миллениума
Квинтэссенция тысячелетий карточных игр в шести артефактах. Легенды, с мощью которых не сравнится ни один другой аксессуар.

Спонсоры в ответе
Приветливые спонсоры с Kickstarter готовы помочь вам множеством разнообразных эффектов. Вдобавок у каждой карты из этого выпуска — два элемента!



Часто задаваемые вопросы

В: Какой звёздный рейтинг у перевёрнутых карт?

О: У них нет звёздного рейтинга, и они не могут получать жетоны .

В: Может ли эффект копирования (как у «Жёлтого яйца») быть скопирован? Может ли эффект копирования скопировать перевёрнутую карту?

О: Эффекты копирования никогда не могут быть скопированы (это обычно указано на карте). Эффект копирования, который должен выбрать целью перевёрнутую карту, ничего не делает, и карта остаётся в своём изначальном состоянии.

В: Если я должен перевернуть карту на свой выбор, могу я выбрать карту, которая не может быть перевёрнута?

О: Нет, карта, которая не может быть перевёрнута, не является подходящей целью для эффекта переворота.

В: Если карта предписывает мне потерять , но у меня их недостаточно для этого, что происходит?

О: Вы теряете столько, сколько можете, останавливаясь на 0. Эффекты, срабатывающие из-за потери определённого количества , всё ещё выполняются, даже если не было потеряно .

В: Если я получаю дополнительную ячейку на столе, где она находится?

О: Все дополнительные ячейки стола всегда находятся в самой правой части вашего стола, если на карте не сказано иного.

В: Что происходит, когда кончается колода магазина?

О: Перемешайте сброс магазина и сформируйте новую колоду магазина. Если там оказались промокарты, теперь их можно покупать за деньги вместо слияния.

В: Что происходит, если ячейки рынка заполнились в фазу сбора колоды?

О: Место на рынке в фазу сбора колоды не ограничено. Оно ограничено только в фазу турнира.

В: Как я могу узнать, сколько копий карты содержится в выпуске?

О: Одна копия карты с наибольшим звёздным рейтингом (среди карт этого выпуска), три копии карты с наименьшим звёздным рейтингом, и по две копии всех остальных. В промовыпусках все карты представлены в одной копии. Базовый выпуск является исключением.

В: Что происходит, если у меня сработало несколько реакций одновременно?

О: Вы выполняете все их эффекты в любом порядке, на своё усмотрение. Если эффект противника срабатывает тогда же, когда и ваш, приоритет получает игрок, совершающий ход, а за ним все остальные игроки в порядке очерёдности хода.

В: Как работают присоединённые карты?

О: Для эффектов присоединённые карты не считаются находящимися на столе. Если карта, к которой присоединена другая карта, переворачивается, присоединённая карта возвращается в ваш альбом.

В: Жетоны учитываются для эффектов жетонов ?

О: Да. Жетон — это то же самое, что и 3 жетона .

Алфавитный указатель

Аксессуары 7
Аксессуары миллениума 15
Бесконечные циклы 13
Варианты игры 14
Ваша личная зона 8
Вспомогательные ключевые слова 13
Выпуски 3, 18–19
Действия в фазе сбора колоды 8
Драфт 15
Дуэль 14
Завершение сбора колоды 10
Завершение турнира 13
Зона турнира 11
Использование действия 11
Карина Собираева 16
Карты чемпионов 15
Когда время заканчивается 10
Компоненты 3
Конец игры 13
Коробочки 7
Крайняя 12
Крайняя карта 11
Личная зона 6
Место на рынке 13
Мимикрия 13
На взлёт! 13
Награды за турниры 13
Начало игры 5
Не может быть перевёрнута 12
Об ошибках и промахах 5
Обмен 9
Общие правила 12
От автора 2
Откройте карту из своей руки 12
Откройте перевёрнутую карту 12
Очки за коллекции 10
Переверните карту 12
Перевёрнутые карты 11
Переворот 12
Персонажи 16–17
Планшет магазина 6
Планшет рынка 6
Подготовка 4
Подготовка к первой партии 5
Подготовка турнира 11
Подсчёт 12
Покупка бустеров 9
Покупка на рынке 9
Пол Нокарт 16
Порядок игры 5
Постоянно 12
Пошаговая игра 14
Правила этикета 10
Предыстория 2
Пререлизный турнир 5
Приоритет эффектов 12
Продажа на рынке 9
Проныра 13
Ранговые очки 11
Распродажа 15
Расстановка приоритетов 8
Реакция 12
Редкость карт 7
Розыгрыш 12
Розыгрыш сингла 11
Сбор колоды 8
Сброс 8
Сбросьте карту 12
Свободный рынок 15
Мета-Лом 17
Синглы 7
Следующая 12
Слияние карт 9
Создатели игры 2
Составление коллекции 8
Способности персонажей 14
Строение карты 7
Схватки 12
Типы карт 7
Удар наковальней 13
Фаза сбора колоды 8
Фаза турнира 11
Торстосум Чемодсен 16
Морри Каардмаан 17
Ход игры 5
Ходы во время турнира 11
Часто задаваемые вопросы 20
Чэн Пэй Энка 17
Шмяк! 13
Экзотические площадки 15
Элементы карт 7
Эффекты карт 12

Millennium Blades, all characters, logos, card designs, graphic designs, and information in this rulebook are © 2015 by Level 99 Games LLC

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчики: Даниил Молошников и Виктория Лаптева
Корректор: Елена Даценко
Редакторы: Даниил Молошников, Евгения Акбашева
Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина
Руководитель проекта: Артём Савельев
Общее руководство: Валерия Горбачёва

Особая благодарность Владимиру Ковалёву
за помощь при работе над игрой.