

ДОКТОР СЭТТЛЕР И ДОКТОР МАЛЬКОЛЬМ

WOMAN INHERITS THE EARTH

ЗЕМЛЯ ДОСТАЁТСЯ ЖЕНЩИНЕ

3

НЕМЕДЛЕННО: Возьмите 1 карту.
Доктор Сэттлер восстанавливает столько здоровья, сколько жетонов озарения находится на поле. Уберите все жетоны озарения с поля.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

WOMAN INHERITS THE EARTH

ЗЕМЛЯ ДОСТАЁТСЯ ЖЕНЩИНЕ

3

НЕМЕДЛЕННО: Возьмите 1 карту.
Доктор Сэттлер восстанавливает столько здоровья, сколько жетонов озарения находится на поле. Уберите все жетоны озарения с поля.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

WOMAN INHERITS THE EARTH

ЗЕМЛЯ ДОСТАЁТСЯ ЖЕНЩИНЕ

3

НЕМЕДЛЕННО: Возьмите 1 карту.
Доктор Сэттлер восстанавливает столько здоровья, сколько жетонов озарения находится на поле. Уберите все жетоны озарения с поля.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

VIOLENTLY, IF NECESSARY

ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ — ЖЕСТОКО

3

ПОСЛЕ БОЯ: Нанесите по 2 урона каждому бойцу противника, находящемуся на ячейке с жетоном озарения или на ячейке, смежной с жетоном озарения.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

VIOLENTLY, IF NECESSARY

ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ — ЖЕСТОКО

3

ПОСЛЕ БОЯ: Нанесите по 2 урона каждому бойцу противника, находящемуся на ячейке с жетоном озарения или на ячейке, смежной с жетоном озарения.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

VIOLENTLY, IF NECESSARY

ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ — ЖЕСТОКО

3

ПОСЛЕ БОЯ: Нанесите по 2 урона каждому бойцу противника, находящемуся на ячейке с жетоном озарения или на ячейке, смежной с жетоном озарения.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

YOU NEVER HAD CONTROL, THAT'S THE ILLUSION

У ВАС НИКОГДА НЕ БЫЛО КОНТРОЛЯ!

2

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Значение этой карты увеличивается на количество жетонов озарения на поле. Уберите все жетоны озарения с поля.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

YOU NEVER HAD CONTROL, THAT'S THE ILLUSION

У ВАС НИКОГДА НЕ БЫЛО КОНТРОЛЯ!

2

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Значение этой карты увеличивается на количество жетонов озарения на поле. Уберите все жетоны озарения с поля.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

ДОКТОР СЭТТЛЕР И ДОКТОР МАЛЬКОЛЬМ

YOU NEVER HAD CONTROL, THAT'S THE ILLUSION

У ВАС НИКОГДА НЕ БЫЛО КОНТРОЛЯ!

2

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Значение этой карты увеличивается на количество жетонов озарения на поле.
Уберите все жетоны озарения с поля.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

SEXISM IN SURVIVAL SITUATIONS

СЕКСИЗМ В ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ СИТУАЦИЯХ

2

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Если боец противника, участвующий в бою, — герой, значение этой карты становится равно 4.

ПОСЛЕ БОЯ: Переместите доктора Сэттлера на расстояние до 1 ячейки.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

SEXISM IN SURVIVAL SITUATIONS

СЕКСИЗМ В ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ СИТУАЦИЯХ

2

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Если боец противника, участвующий в бою, — герой, значение этой карты становится равно 4.

ПОСЛЕ БОЯ: Переместите доктора Сэттлера на расстояние до 1 ячейки.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

I THINK WE'RE BACK IN BUSINESS

КАЖЕТСЯ, МЫ СНОВА В ДЕЛЕ

3

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Значение этой карты становится равно количеству карт у вас в руке.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

I THINK WE'RE BACK IN BUSINESS

КАЖЕТСЯ, МЫ СНОВА В ДЕЛЕ

3

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Значение этой карты становится равно количеству карт у вас в руке.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

I THINK WE'RE BACK IN BUSINESS

КАЖЕТСЯ, МЫ СНОВА В ДЕЛЕ

3

ВО ВРЕМЯ БОЯ: Значение этой карты становится равно количеству карт у вас в руке.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

CHAOTICIAN

ТЕОРЕТИК ХАОСА

3

ПОСЛЕ БОЯ: Поместите 1 жетон озарения на любую ячейку.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×1

FEINT

УЛОВКА

1

НЕМЕДЛЕННО: Отмените все эффекты карты противника.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

ДОКТОР СЭТТЛЕР И ДОКТОР МАЛЬКОЛЬМ

FEINT

УЛОВКА

1

НЕМЕДЛЕННО: Отмените все эффекты карты противника.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

FEINT

УЛОВКА

1

НЕМЕДЛЕННО: Отмените все эффекты карты противника.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

LIFE FINDS A WAY

ЖИЗНЬ НАЙДЁТ СПОСОБ

3

ПОСЛЕ БОЯ: Ваш противник сбрасывает 1 карту с верха своей колоды. Доктор Малькольм и доктор Сэттлер восстанавливают количество здоровья, равное значению **УСИЛЕНИЯ** сброшенной карты.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

LIFE FINDS A WAY

ЖИЗНЬ НАЙДЁТ СПОСОБ

3

ПОСЛЕ БОЯ: Ваш противник сбрасывает 1 карту с верха своей колоды. Доктор Малькольм и доктор Сэттлер восстанавливают количество здоровья, равное значению **УСИЛЕНИЯ** сброшенной карты.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

THE FUTURE EX-MRS. MALCOLM

БУДУЩАЯ БЫВШАЯ МИССИС МАЛЬКОЛЬМ

2

Возьмите 2 карты.
Поместите 1 жетон озарения на ячейку доктора Малькольма.
Получите 1 дополнительное действие.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×1

MUST GO FASTER

НУЖНО ЕХАТЬ БЫСТРЕЕ!

2

ПОСЛЕ БОЯ: Если вы победили в бою, можете поместить доктора Малькольма и доктора Сэттлер на любые свободные ячейки.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×1

LOCK THE DOORS!

ЗАКРОЙ ДВЕРИ!

2

ПОСЛЕ БОЯ: Нанесите 2 урона бойцу противника, участвовавшему в бою. Переместите вашего бойца, участвовавшего в бою, на расстояние до 2 ячеек.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

LOCK THE DOORS!

ЗАКРОЙ ДВЕРИ!

2

ПОСЛЕ БОЯ: Нанесите 2 урона бойцу противника, участвовавшему в бою. Переместите вашего бойца, участвовавшего в бою, на расстояние до 2 ячеек.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

ДОКТОР СЭТТЛЕР И ДОКТОР МАЛЬКОЛЬМ

HEY! HEY! HEY!

ЭЙ! СЮДА!

3

ПОСЛЕ БОЯ: Переместите вашего бойца, не участвовавшего в бою, на расстояние до 4 ячеек.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×1

THE CONCEPT OF ATTRACTION

КОНЦЕПЦИЯ ПРИТЯЖЕНИЯ

2

ПОСЛЕ БОЯ: Можете поместить вашего бойца, участвовавшего в бою, на любую свободную ячейку с жетоном озарения.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

THE CONCEPT OF ATTRACTION

КОНЦЕПЦИЯ ПРИТЯЖЕНИЯ

2

ПОСЛЕ БОЯ: Можете поместить вашего бойца, участвовавшего в бою, на любую свободную ячейку с жетоном озарения.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

THE CONCEPT OF ATTRACTION

КОНЦЕПЦИЯ ПРИТЯЖЕНИЯ

2

ПОСЛЕ БОЯ: Можете поместить вашего бойца, участвовавшего в бою, на любую свободную ячейку с жетоном озарения.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×3

REGROUP

ПЕРЕДЫШКА

1

ПОСЛЕ БОЯ: Возьмите 1 карту. Если вы победили в бою, вместо этого возьмите 2 карты.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

REGROUP

ПЕРЕДЫШКА

1

ПОСЛЕ БОЯ: Возьмите 1 карту. Если вы победили в бою, вместо этого возьмите 2 карты.

ДОКТОР СЭТТЛЕР | ×2

ДОКТОР СЭТТЛЕР И ДОКТОР МАЛЬКОЛЬМ

Д-Р ЭЛЛИ СЭТТЛЕР

ГЕРОЙ

АТАКА

БЛИЖНЯЯ



СТАРТОВЕ
ЗДОРОВЬЕ

13

СПОСОБНОСТЬ ГЕРОЯ

Когда доктор Сэттлер или доктор Малькольм перемещаются на другую ячейку, поместите 1 жетон озарения на ячейку, где они остановились.

Вы начинаете игру с 5 жетонами озарения.

↑
2
↓
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ПОМОЩНИК

Д-Р ИЗН МАЛЬКОЛЬМ

АТАКА

БЛИЖНЯЯ



СТАРТОВЕ
ЗДОРОВЬЕ

7

ОЗАРЕНИЯ Д-РА СЭТТЛЕР

Каждый раз, когда любой из ваших бойцов перемещается на другую ячейку, поместите 1 жетон озарения на ячейку, где он остановился (даже если там уже есть такие же или другие жетоны).

Сами по себе жетоны озарения не имеют эффектов, но с ними взаимодействуют некоторые карты.

Когда вы убираете жетон озарения с поля, забирайте его обратно себе — он может быть использован снова.

Если на поле уже находится 5 жетонов озарения и вам нужно поместить новый — ничего не происходит.

В СВОЙ ХОД

Вы должны выполнить 2 ДЕЙСТВИЯ. Можно выбрать два разных или выполнить одно дважды.

Не забудьте о способностях вашего персонажа.

МАНЁВР

Возьмите карту. (обязательно)
Переместите ваших бойцов.
(по желанию)
Можете сбросить 1 карту, чтобы
УСИЛИТЬ перемещение.

ПРИЁМ

Сыграйте ⚡ карту.

АТАКА

Сыграйте 🌟 или 🛡️ карту,
положив её лицом вниз.

В конце хода сбросьте карты, чтобы осталось 7.