

от 13 лет

2 игрока



FUNKOVERSE™

Правила игры

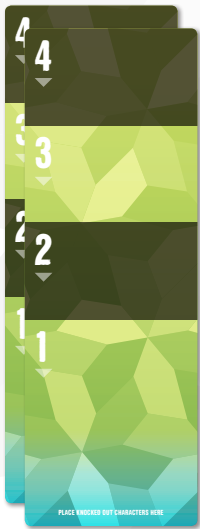


RICK AND MORTY

См. видеоправила (на английском)
go.Funko.com/RickMortyFunkoverseHowToPlay



СОСТАВ ИГРЫ



2 планшета
восстановления



2 основных
персонажа



2 подставки для
персонажей



2 карты основных
персонажей



2 фишки
базовых
персонажей



2 карты
базовых
персонажей



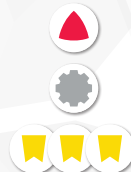
3 карты статуса
Рика Санчеза



Двустороннее игровое поле



4 жетона
усталости



5 жетонов
способностей



6 особых кубиков



Жетон
первого
игрока



2 жетона
флага/лидера



3 жетона
контроля



4 жетона указаний



11 кристаллов
ПО



Портальная
пушка



Карта
портальной
пушки



Жетон портала



2 двусторонних
листа сценариев

Компоненты игры

Карты персонажей

Стоимость способности Способности

Имя

Показатель
защиты



Свойство



Метки
способностей

Имя

Имя вашего персонажа.

Стоимость способности

Показывает, какой жетон способности нужен для произнесения заклинания и на какое деление планшета восстановления его нужно положить.

Способности

Список вариантов действий в свой ход.

Защита

Цифра внутри щита показывает, сколько кубиков вы будете бросать, когда вашего персонажа атакуют.

Свойство

Уникальное умение вашего персонажа.

Метки способностей

Цветные точки указывают, какие жетоны способностей вы возьмёте во время подготовки к игре.

Базовые персонажи

Базовые персонажи — это упрощённые персонажи, которыми можно играть, пока ваша коллекция Funkoverse не пополнится. На них распространяются правила, касающиеся основных персонажей, но у них нет способностей или свойств. Они также не могут держать предметы. Когда базовый персонаж оглушён, переверните его жетон, чтобы статус изменился на «Оглушён» («Knocked Down»).



Базовые персонажи активны



Базовые персонажи оглушены

Планшеты восстановления

У каждого игрока свой планшет восстановления. Он нужен для того, чтобы отслеживать, когда жетоны способностей и выбитые персонажи вернутся в игру.

В конце каждого раунда оба игрока будут сдвигать всё, что лежит на их планшетах восстановления, на одно деление вниз. Всё то, что сдвинулось с деления «1», возвращается в игру. Когда в игру возвращается персонаж, выставляйте его в свою стартовую область на поле. Вернувшиеся жетоны способностей кладите в свой запас, а карты предметов возвращаются к персонажам-владельцам.



Первая партия

Добро пожаловать во вселенную «Фанковёрс»!

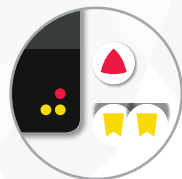
Начинайте вашу первую игру как можно скорее. Эти правила написаны таким образом, что вам не обязательно читать весь буклет, чтобы начать игру. Как только дойдёте до главы «Хватит читать — давайте играть!» (стр. 7), вы освоите все правила, необходимые для старта!

Ваша цель в первой игре

Оглушите персонажа соперника, а затем выбейте его с поля, чтобы победить.

Подготовка к игре

1. Отложите в сторону все кристаллы ПО, порталную пушку и соответствующую карту предмета, а также планшеты сценариев. Вы не будете использовать их в первой партии, но они описаны в разделе «Полная игра» на стр. 8.
2. Разместите игровое поле стороной с домом Смитов (Smith House) вверх.
3. Оба игрока будут бросать кубики. Положите их рядом с игровым полем.
4. Каждый игрок берёт планшет восстановления и два жетона усталости.
5. Игроки берут по одной подставке для основного персонажа и жетону базового персонажа такого же цвета (пришелец (Alien) для тёмной подставки и робот (Robot) для светлой).
6. Каждый игрок выбирает себе основного персонажа и присоединяет к нему взятую ранее подставку. Ваши два персонажа — союзники. Два персонажа соперника — ваши противники.
7. Каждый игрок берёт карты своего основного и базового персонажей.
8. В правом нижнем углу карты вашего персонажа указаны цветные точки. Возьмите по одному жетону способности за каждую такую цветную точку. Все жетоны способностей сложите у себя в общий запас.
9. Игрок, взявший Рика Санчеза, берёт его карты статусов. Он будет использовать эти карты во время розыгрыша способности «Irresponsible Genius».
10. Подбросьте жетон первого игрока, чтобы определить, кто будет ходить первым. Если выпавший цвет совпадает с подставкой вашего персонажа, вы берёте жетон первого игрока и начинаете игру.
11. Стартовые области дома Смитов отмечены цветами подставок на следующей странице. Игрок с жетоном первого игрока размещает своих персонажей на квадратах в своей стартовой области. Затем второй игрок размещает своих персонажей в своей стартовой области.



Пример подготовки к первой игре

Игрок с Риком Санчезом



Карты статусов Рика Санчеза

Карта пришельца

Карта Рика Санчеза



Запас жетонов способностей

Жетоны усталости



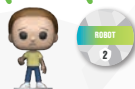
Планшет восстановления



Кубики



Планшет восстановления



Жетоны усталости

Запас жетонов способностей



Карта Морти Смита

Карта робота



Жетон первого игрока

Игрок с Морти Смитом

Ход игры

Игроки ходят по очереди и в свой ход совершают действия одним из своих активных персонажей. Когда у игроков не осталось активных персонажей, текущий раунд заканчивается и начинается новый.

Ход игрока

1. Выберите персонажа

Выберите одного из своих персонажей, у которого ещё нет жетона усталости (в начале раунда у персонажей нет жетонов усталости).

2. Совершите два действия

Совершите 2 или меньше действий выбранным персонажем. Действия могут быть как обычными, так и особыми. Вы можете совершить два одинаковых действия, если хотите.

Обычные действия

Их могут совершать все персонажи.

Движение

Переместитесь на 2 клетки или меньше в любом направлении.

Базовая атака

Бросьте 2 кубика, чтобы атаковать противника, стоящего на соседней клетке.

Помощь

Поднимите оглушённого союзника, лежащего на соседней клетке.

Взаимодействие

В первой партии вы не будете совершать это действие. Оно понадобится вам в сценариях.

Особые действия

Их могут совершать все персонажи, кроме базовых.

Способность

Чтобы разыграть способность, положите соответствующий жетон из своего запаса на свой планшет восстановления согласно стоимости её розыгрыша.

Использование предмета

В первой партии вы не будете совершать это действие. Оно понадобится вам для предметов в игре.

3. Восстановление

Если выбранный вами персонаж оглушён, он не может совершать действия, перечисленные выше. Вместо этого он может потратить два своих действия, чтобы встать на ноги.

4. Усталость

Положите жетон усталости на карту выбранного персонажа. В текущем раунде этого персонажа больше нельзя будет выбрать. Когда ваш персонаж получает жетон усталости, ход переходит к следующему игроку.

5. Передача хода

Следующий игрок совершает свой ход, начиная с выбора персонажа.

Конец раунда

Когда у всех персонажей обоих игроков есть жетоны усталости, текущий раунд завершается.

Восстановление

Игрок с жетоном первого игрока сдвигает всё на своём планшете восстановления на одно деление вниз. Второй игрок затем делает то же самое. Всё то, что сдвинулось с деления «1», возвращается в игру. Персонажи возвращаются на свои стартовые деления на поле, жетоны способностей — в запас игрока, а карты предметов — к персонажам-владельцам.

Обновление

Игроки снимают жетоны усталости со всех своих персонажей.

Новый первый игрок

Жетон первого игрока переходит другому игроку, и он совершает свой ход.

Движение





Персонаж может двигаться как по горизонтали, так и по диагонали. Однако он не может проходить через противников или пересекать препятствия. Полные правила см. в разделе «Движение» (стр. 12).

Атака

Атаки позволяют оглушать и выбивать противника из игры. Каждый персонаж может провести базовую атаку на противника, стоящего на соседней клетке.

Когда вы проводите базовую атаку, бросайте 2 кубика. Если вы атакуете с помощью способности, то бросайте столько кубиков, сколько указано у слова «Challenge». Ваш соперник затем бросает кубики согласно показателю защиты своего персонажа (цифра в щите).

Для удачной атаки вам нужно больше успехов, чем у соперника.

- Атакующий получает 1 успех за каждую выпавшую грань с  и 3 успеха за каждую !!!.
- Защищающийся получает 1 успех за каждую выпавшую грань с  и 3 успеха за каждую !!!.

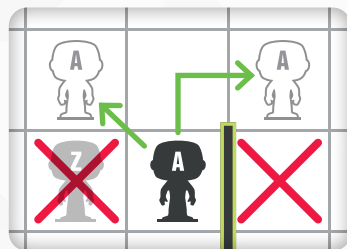
Если вы атакуете и у вас больше успехов, чем у соперника, то ваш персонаж побеждает, а персонаж-противник проигрывает в схватке. Если успехов у вас меньше, атака проваливается. Если в тексте способности не сказано иного, в случае ничьей или проваленной атаки ничего не происходит.

Когда на стоящего персонажа нападают и он проигрывает схватку, он становится оглушённым: положите фигурку персонажа горизонтально. Если схватку проигрывает оглушённый персонаж, то он выходит из игры. Уберите его фигурку с поля и положите её на деление «1» планшета восстановления. Полные правила описаны в разделе «Поединки» (см. стр. 14).

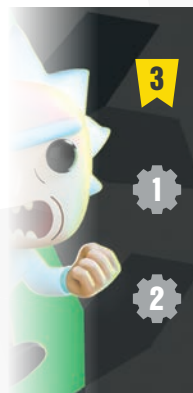
Способности

Для розыгрыша способности совершайте следующие шаги:

1. Выберите способность на карте персонажа.
2. Положите указанный жетон способности из своего запаса на деление планшета восстановления с цифрой, указанной рядом со способностью. Если указанного жетона в вашем запасе нет, вы не можете разыграть способность.
3. Разыграйте способность в таком порядке, как указано на карте. Полные правила см. в разделе «Способности» (стр. 16).



A и Z — противники



Хватит читать — давайте играть!

Описанных ранее правил достаточно, чтобы начать играть! Если у вас возникнут вопросы в процессе игры, вернитесь к краткому описанию или загляните в подробные правила, изложенные дальше.

Победа в первой игре

В первой партии играйте до тех пор, пока кто-то не выбьет одного из персонажей соперника. Затем продолжайте читать этот буклет, чтобы погрузиться в приключения «Фанковёрс» целиком и опробовать сценарии, предметы, а также смешать несколько игр вместе!

Полная игра

Если вы сыграли по сокращённым правилам, теперь вы готовы к полной игре «Фанковёрс»! Вы также можете объединить содержимое этой коробки с другими играми серии или сыграть против друга, у которого есть своя копия!

Сценарии: цели становятся интересными!

Каждая игра «Фанковёрс» включает в себя двустороннее игровое поле и два двусторонних листа сценариев. Сценарии связаны с конкретными игровыми полями, и каждая комбинация обеспечивает уникальный игровой процесс и новые стратегии для освоения!

При игре со сценарием используйте все правила, перечисленные в разделе «Ход игры» (см. стр. 6). Теперь вы будете играть не с целью выбить противника, а чтобы заработать кристаллы ПО. В каждом сценарии они зарабатываются по-разному.

Подготовка к игре со сценарием

1. Определитесь, на какой стороне поля и с каким сценарием вы хотите сыграть. Положите жетоны указаний на поле так, как показано на листе сценария.
2. Оба игрока будут использовать кубики и кристаллы ПО. Положите их рядом с полем.
3. Каждый игрок берёт себе планшет восстановления.
4. Подбросьте жетон первого игрока. Первый игрок выбирает себе подставку. Цвет подставки определяет вашу стартовую область.
5. Каждый игрок выбирает персонажа и берёт базового персонажа выбранного цвета (если вы смешиваете несколько игр серии или играете с другом, у которого есть своя копия, каждый выбирает по три персонажа и одному предмету. Если у обоих игроков есть целая коллекция, выбирайте персонажей и предметы втайне друг от друга).
6. Возьмите карты выбранных персонажей, а также карты предметов и статусов, которые им полагаются. Каждый игрок берёт по одному жетону усталости на каждого своего персонажа.
7. В правых нижних углах карт ваших персонажей есть цветные точки. Возьмите по одному жетону способности за каждую такую цветную точку. Сложите их вместе в свой запас.
8. Проверьте, есть ли какие-то дополнительные правила подготовки в листе сценария, и выполните их.
9. Ваша стартовая область отмечена цветом вашей подставки на листе сценария. Игрок с жетоном первого игрока размещает своих персонажей на клетках своей стартовой области. Затем второй игрок размещает своих персонажей в своей стартовой области.

Дополнительные ПО за жетоны указаний

В дополнение к способам получения ПО, описанным в листе сценария, игроки также могут получать ПО за жетоны указаний. Когда персонаж стоит на соседней клетке или на самой клетке с жетоном указания, персонаж может совершить действие взаимодействия, чтобы немедленно заработать 1 ПО. Использованный жетон указания отправляется на деление «4» планшета восстановления, стороной с буквой вверх. Когда жетон указания сдвигается с деления «1» планшета восстановления, выложите его обратно на ту же клетку на поле.

Победа в сценарии

Победитель определяется согласно правилам конкретного сценария, и для этого в конце каждого раунда игроки проверяют количество заработанных ПО. В случае ничьей сыграйте ещё один раунд, чтобы определить победителя. Если в какой-то момент у вас закончатся кристаллы ПО в запасе, используйте что-нибудь другое в качестве замены.

Игра с предметами

В этой коробке вы найдёте предмет — порталную пушку, которую вы сможете использовать, если будете играть с другими играми серии или против друга, у которого есть своя копия. Предметы дают персонажам дополнительные умения или свойства. Попробуйте сыграть разными персонажами, давая им один и тот же предмет, а также не забудьте поэкспериментировать с составом ваших персонажей, чтобы открыть для себя новые стратегии. Для того чтобы играть с предметами, у обоих игроков должно быть одинаковое их количество.

Подготовка к игре с предметами

Каждый игрок выбирает один предмет и вставляет его в руку одного из своих персонажей. Положите карту предмета рядом с картой персонажа. Базовому персонажу выдать предмет нельзя.

Правила предметов

Если у персонажа есть предмет, у него либо появляется новое доступное действие, либо новое свойство, описанное на карте предмета. На предметы распространяются такие же правила, как и на способности. Предмет остаётся за персонажем до конца игры.

Пока предмет находится на планшете восстановления, использовать его нельзя. Когда раунд завершается, сдвиньте все карты предметов на планшете восстановления на одно деление вниз. Когда карта сдвигается с деления «1», персонаж снова может пользоваться предметом.



Действие предмета

Если на карте предмета есть плашка с цифрой (#), персонаж с предметом должен совершить действие, чтобы его использовать. После использования предмета положите его карту на деление планшета восстановления, соответствующее цифре на карте.

Если на карте нет такой плашки, предмет даёт постоянное свойство, и тратить действие на его использование не нужно.

Предметы с действием поединка

Некоторые предметы дают возможность атаковать противника, но совершение действия предмета считается действием атаки только если после названия предмета стоит ✨. Если такого символа нет, действие не считается атакой.

Больше игроков

Вы можете играть командами по двое, чтобы каждый игрок контролировал как минимум одного персонажа. Каждая команда описана в правилах как один игрок. Игроки в одной команде сами определяют, какого персонажа они активируют в свой ход. Персонажи одной команды считаются союзниками — точно так же, как и персонажи под контролем одного игрока. Игроки в одной команде пользуются общим планшетом восстановления и запасом жетонов способностей.

Смешивание игр

Вы можете как угодно сочетать персонажей, предметы и сценарии из любых игр серии «Фанковёрс», чтобы находить сильные комбинации и совершенствовать свои стратегии. Противопоставьте свою коллекцию коллекции друга, чтобы помериться силами!

Если у вас и вашего соперника одинаковые копии, каждый может играть своими любимыми персонажами. Если вы играете с несколькими копиями, имейте в виду: персонажи с одинаковыми именами не могут быть в одной команде (например, Морти не может быть вместе с Морти из другой коробки).

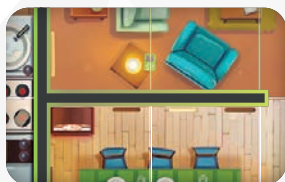
Мы рекомендуем играть с тремя персонажами и одним предметом на игрока, но вы можете попробовать сыграть и с большим количеством, если захотите!

Обзор игрового поля

В этой игре на одной стороне поля изображён дом Смитов, а на второй стороне — «Blips and Chitz». Каждая сторона уникальна, и препятствия на поле меняют тактику и стратегию игроков.

Препятствия

На обеих сторонах поля все препятствия обведены контрастной линией. Объекты без обводки не считаются препятствиями. Если область на поле обведена полностью, в неё нельзя войти ни при каких обстоятельствах.



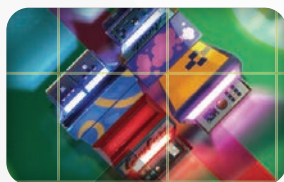
Пример

Жирная чёрная линия и салатная обводка на поле с домом Смитов — это препятствие.



Пример

Такая область с чёрно-салатовой обводкой на поле с «Blips and Chitz» тоже считается препятствием. Персонажи не могут войти в эту область.



Пример

Эти аркадные автоматы не обведены, как в других примерах. Препятствиями они не считаются.

Что может видеть ваш персонаж

Чтобы определить, видит ваш персонаж определённую клетку или нет, проведите воображаемую линию от центра клетки персонажа к центру клетки под вопросом. Затем следуйте нижеприведённым правилам:

Правило №1

Если проведённая линия проходит через препятствие, персонаж клетку не видит.

Правило №2

Если проведённая линия проходит через клетку, занятую стоящим противником, которого вы видите, ваш персонаж не видит клетки, которые находятся за этим противником.

Правило №3

Если проведённая линия проходит через клетку, занятую союзником, ваш персонаж видит клетки, которые находятся за этим союзником.

Правило №4

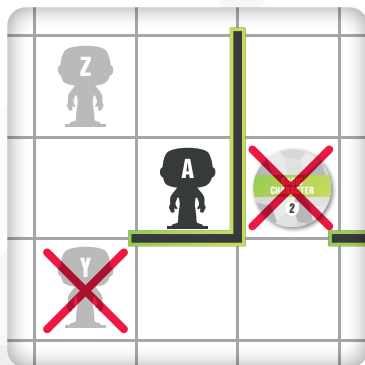
Если проведённая линия проходит через точку, в которой сходятся 4 клетки и персонажи соперника занимают одну или две эти клетки, ваш персонаж видит клетки, которые находятся за этой точкой.

Соседство

В этой игре клетка считается соседней, если она примыкает по горизонтали или диагонали и ваш персонаж её видит.

Препятствия и соседство

Если между вашим персонажем и какой-либо клеткой есть препятствие, ваш персонаж не видит эту клетку, а потому она не считается соседней. Это касается и препятствий, которые занимают углы и блокируют диагональную видимость.

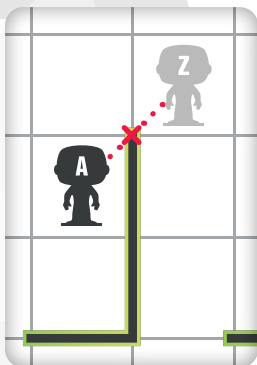


Пример соседства

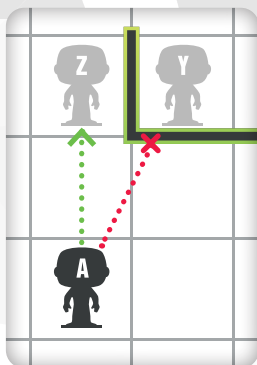
Игрок А соседствует со своим противником Z, но не соседствует с противником Y или базовым персонажем соперника.

Обратите внимание: на схемах показаны абстрактные примеры, которые могут не соотноситься с игровым полем в вашей коробке.

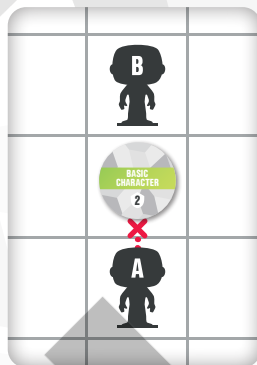
Примеры того, что может видеть ваш персонаж



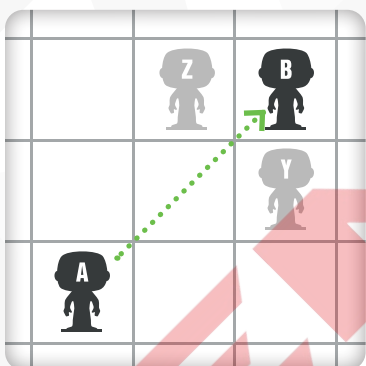
Игрок А и его противник Z не видят друг друга (см. правило №1).



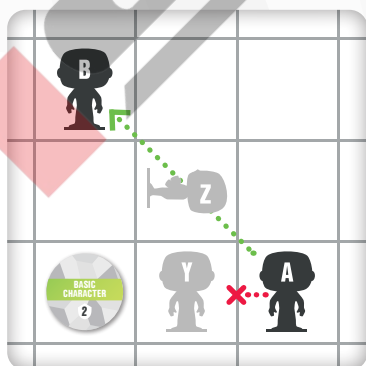
Игрок А видит противника Z, но не противника Y (см. правило №1).



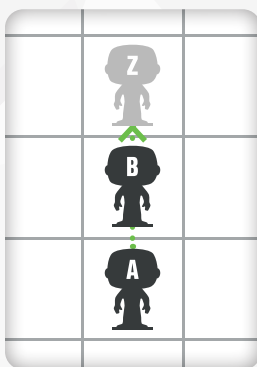
Игрок А не видит своего союзника В, так как между ними стоит базовый персонаж соперника (см. правило №2).



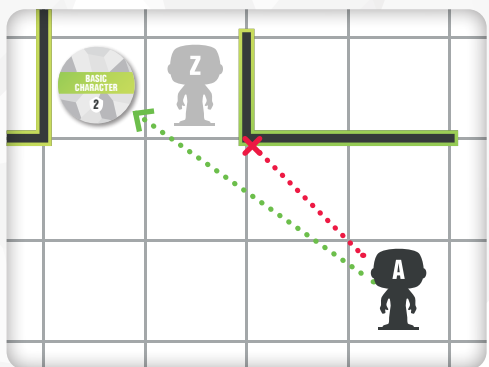
Игрок А видит своего союзника В, так как противники Y и Z не блокируют видимость через угол (см. правило №4).



Игрок Z оглушён, поэтому игрок А видит своего союзника В. При этом игрок А не видит базового персонажа соперника, так как противник Y блокирует видимость (см. правило №2).



Игрок А видит противника Z через клетку, занятую союзником В (см. правило №3).



Игрок А видит базового персонажа соперника. В обычной ситуации противник Z блокировал бы эту видимость, но игрок А не видит противника Z, а поэтому видимость противник Z не блокирует (см. правила №1 и 2).

Движение

Вы можете передвигать персонажей или жетоны как по горизонтали, так и по диагонали.

Обычное движение

Если персонаж передвигается в качестве обычного действия, он может передвинуться на 2 клетки или меньше.

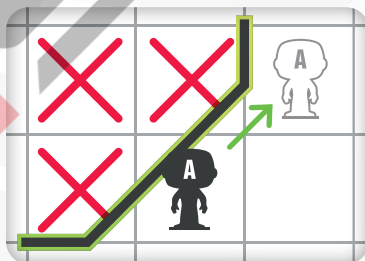
Особое движение

Если что-либо передвигается из-за способности, свойства или предмета, такое движение считается особым и разыгрывается согласно своим правилам.

Правила движения

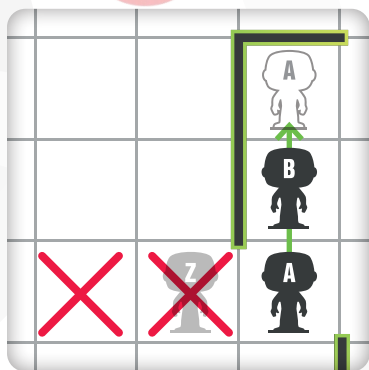
Для передвижения чего-либо следуйте нижеприведённым правилам:

- Правило №1** Вы не можете ничего передвигать через препятствия.
- Правило №2** Если клетка занята препятствием лишь частично, вы можете передвинуть что-либо в неё только в том случае, если препятствие не занимает центр клетки.
- Правило №3** Если препятствие занимает угол клетки, вы не можете передвигать в неё ничего по диагонали, задействуя занятый угол.
- Правило №4** Вы можете передвигать что-либо через клетку, занятую вашим союзником.
- Правило №5** Вы не можете ничего передвигать через клетку, занятую вашим стоящим противником.
- Правило №6** Вы не можете завершить движение на клетке, занятой союзником или противником.



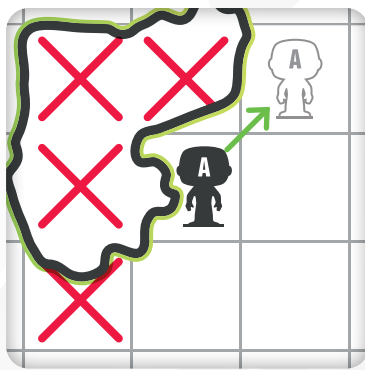
Пример

Игрок А стоит на клетке, которая частично занята препятствием. Он не может пройти через препятствие (см. правила №1 и 2).



Пример

Игрок А может пройти через союзника В, но не через противника Z (см. правила №1, 4 и 5).

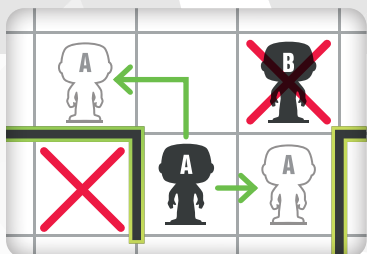


Пример

Игрок А стоит на клетке, которая частично занята препятствием. Игрок А не может пройти по диагонали через занятый угол (см. правила №2 и 3).

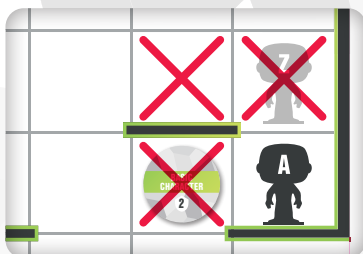
Обратите внимание: на схемах показаны абстрактные примеры, которые могут не соотноситься с игровым полем в вашей коробке.

Движение по прямой



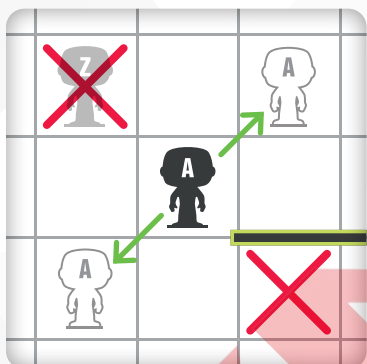
Игрок А может пройти на 1 или 2 клетки, но не может заходить на клетки, занятые другими персонажами или заблокированные препятствиями (см. правила 1 и 6).

Движение невозможно



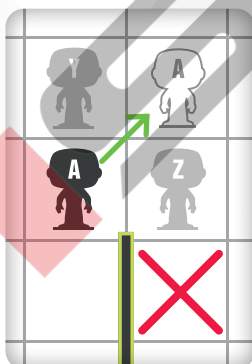
Игрок А не может двигаться, так как он заблокирован противником Z, базовым персонажем соперника и препятствием (см. правила №1 и 5).

Движение по диагонали



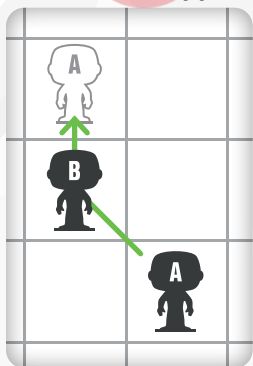
Игрок А может передвинуться по диагонали в клетки, не занятые другим персонажем и не заблокированные препятствием (см. правила №3 и 6).

Движение между противниками

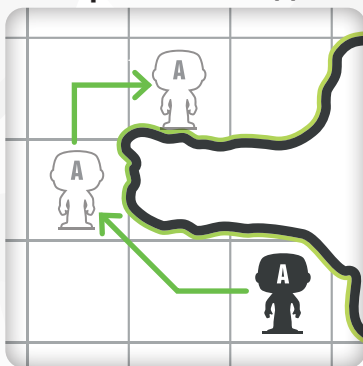


Игрок А не может пройти по диагонали через угол с препятствием, но может пройти между противниками Y и Z, так как угол между ними не заблокирован (см. правило №3).

Сочетание движения по прямой и по диагонали



Игрок А может пройти через клетки, занятые союзником В (см. правило №4).



Игрок А не может пройти через препятствие. Он тратит два обычных действия движения, чтобы его обойти (см. правило №1).

Поединки

Правила предоставляют массу способов атаки. Чаще всего вы будете атаковать персонажей соперника, но вы также будете атаковать жетоны. Если в конкретном правиле не сказано иного, у вас может быть только одна цель. Союзник целью вашей атаки быть не может.

Обычная атака

Персонаж, совершающий обычную атаку, бросает 2 кубика и должен стоять на соседней клетке со своей целью.

Атака (цифра)

Цифра после слова «Challenge» означает количество кубиков, которые вам нужно бросить для атаки цели на соседней клетке.

Атака (цифра) на расстоянии (цифра)

Цифра после слова «Range» означает максимально возможную дальность атаки (количество клеток до вашей цели). Атакующий должен видеть свою цель. Для атаки бросайте столько кубиков, сколько указано после слова «Challenge».





Защита

Цифра в щите на карте защищаемого персонажа определяет количество кубиков, которые защищающийся игрок будет бросать. В случае нападения на жетон уровень его защиты указан на таком же щите.

Розыгрыш поединка

Объявите, кого атакуете и бросьте кубики согласно правилам вашей атаки. Затем защищающийся игрок бросает полагающиеся ему кубики защиты.

Ваша цель — получить больше успехов, чем соперник.

- Атакующий получает 1 успех за каждую выпавшую грань с  и 3 успеха за каждую .
- Защищающийся получает 1 успех за каждую выпавшую грань с  и 3 успеха за каждую .

Если вы получили больше успехов, чем защищающийся игрок, ваш персонаж победил в поединке. Иначе вы провалили атаку. Когда вы нападаете и ваша атака проваливается, ничего не происходит.

Оглушение

Если на стоящего персонажа напали и он проиграл поединок, он становится оглушённым. Положите фигурку горизонтально на клетке, на которой он стоял (когда оглушают базового персонажа, переверните его жетон стороной с «Knocked Down» вверх). Вместо розыгрыша действий оглушённый персонаж может встать в свой ход. Кроме этого, другой персонаж может помочь ему встать (см. соответствующие разделы на стр. 6).

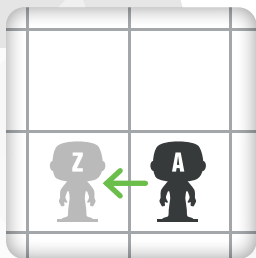
Выбывание

Если на оглушённого персонажа напали и он снова проиграл поединок, он на время выбывает из игры. Уберите фигурку персонажа с поля и положите её на деление «1» планшета восстановления игрока-владельца. Выбывшего игрока всё так же можно выбрать для совершения хода и положить на него жетон усталости, но совершать им действия нельзя (в некоторых случаях может быть выгодно откладывать ход активного игрока таким образом).

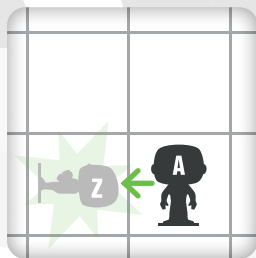
Несколько поединков





Некоторые способности позволяют персонажу атаковать больше одной цели. Объявляйте и разыгрывайте каждый поединок отдельно. Для каждой цели бросайте кубики отдельно — не имеет значения, атакуете вы одну и ту же цель с помощью этих атак или несколько. Защищающийся точно так же защищается от каждой атаки по отдельности.

Обычный поединок

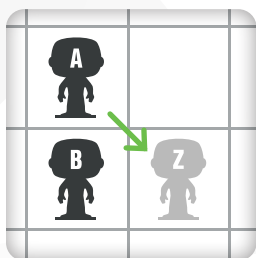


1. Игрок А атакует противника Z обычным действием. У противника Z защита равна 2, поэтому он бросает 2 кубика.

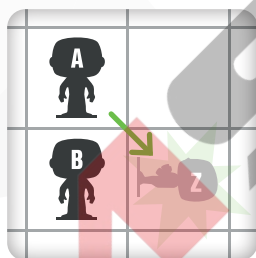


2. Атакующий игрок А получает 3 успеха:  
Защищающийся противник Z получает 2 успеха:  
Игрок А побеждает. Противник Z оглушён.

Выбывание



1. Игрок А атакует противника Z способностью с «Challenge» 3. Игрок А бросает 3 кубика. Противник Z бросает 2 кубика согласно своему уровню защиты.



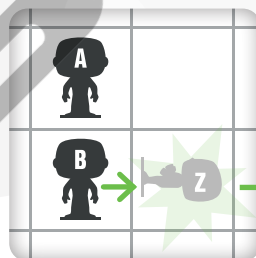
2. Нападающий игрок А получает 2 успеха:



Защищающийся противник Z получает 1 успех:



Игрок А побеждает. Противник Z оглушён.



3. Союзный игрок В атакует противника Z, который уже оглушён. Игрок В получает больше успехов и побеждает. Противник Z выбывает, и его фигурка отправляется на деление «1» планшета восстановления.

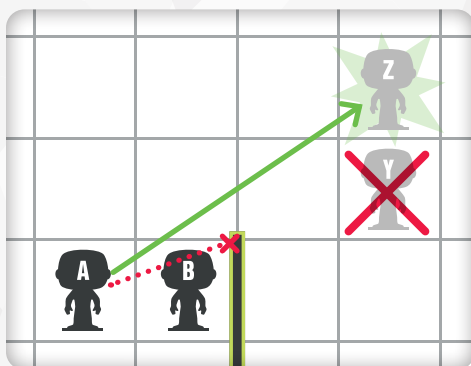


Поединок на расстоянии

1. Игрок А разыгрывает «Challenge 2»-«Range 3» способность против противника Z, которого его персонаж видит на расстоянии 3 клеток.

2. Игрок А бросает 2 кубика для атаки. У противника Z тоже 2 кубика для защиты.

Важно: противник Y тоже в зоне дальности игрока А, но его атаковать нельзя, так как из-за препятствия игрок его не видит.



Способности

Когда вы собираетесь разыграть способность персонажа, следуйте нижеприведённым правилам:

1. Выберите способность на карте выбранного персонажа.
2. Положите жетон способности, необходимый для её оплаты из своего запаса на свой планшет восстановления на деление с той же цифрой, которая указана напротив способности. Если у вас в запасе нет жетона для оплаты, вы не можете разыграть способность.
3. Следуйте указаниям на карте.

Если у способности несколько частей, разыгрывайте их по порядку. Если текст способности противоречит этому буклету, текст способности считается приоритетным.

Типы способностей

В игре есть несколько видов способностей. Персонажи в этой игре пользуются тремя видами способностей (🟡 🔴 ⚙️). В других играх персонажи пользуются другими комбинациями типов способностей. Каждая способность связана с определёнными характеристиками:



Персонажи с такими способностями хороши своей ловкостью, мастерством и координацией. Чаще всего их способности позволяют передвигаться быстрее и удачнее.



Персонажи с такими способностями отличаются физической силой и мощью. Способности делают их сильнее и повышают их стойкость.



Персонажи с такими способностями умные, находчивые и коварные. Их способности позволяют им обходить соперника вокруг пальца.



Персонажи с такими способностями демонстрируют лидерские качества, харизму и силу воли. Они умеют помогать союзникам и предоставлять им дополнительные действия.

Способности с действием атаки

Многие способности позволяют вам атаковать цели, но розыгрыш способности считается атакой, только если рядом с названием способности есть ⚔️. Иначе такое действие **атакой** не считается. Если способность даёт вам возможность атаковать, но атаковать некого, разыграть такую способность нельзя.

Свойства


Все правила способностей также касаются и свойств, однако вам не нужно тратить жетон способности для того, чтобы воспользоваться свойством, так как оно действует постоянно. Если в тексте свойства не сказано иного, оно продолжает действовать даже тогда, когда персонаж оглушён или выбыл из игры.

Справочник игровых терминов для описания способностей

Справочник включает в себя термины, используемые во всех играх серии. Некоторые термины не касаются персонажей в этой игре (RM 100) и отмечены звёздочкой.

Увеличение дальности (Adding Range): Когда правило увеличивает дальность атаки, ваш персонаж может стоять на указанное количество клеток дальше от цели. Если вы увеличиваете дальность атаки, которая изначально не была дальней, она становится таковой с дальностью, равной добавленной дальности +1.

Союзник (Ally): Персонажи и жетоны персонажей, которых вы контролируете. При игре втроём или вчетвером союзниками считаются игроки одной команды.

Действие атаки (Challenge Actions): Действие считается атакой, если это либо базовая атака, либо у названия способности или предмета стоит . Если атаковать некого, вы не можете выполнить действие атаки.

***Контроль соперника (Controlling a Rival):** В правилах может встретиться формулировка «вы контролируете соперника». Когда настает ход соперника, считайте, что персонажи соперника — ваши союзники, а потому вы можете совершать движение, атаки и определять, что персонажи соперника могут видеть.

Стоимость (Cost): Когда персонаж разыгрывает способность, его стоимость — это цифра в иконке способности. Она показывает, на какое деление планшета восстановления этот жетон нужно положить.

***Уменьшение стоимости способности (Decreasing an Ability Cost):**

Некоторые эффекты могут снижать стоимость использования способности. Когда это происходит, кладите жетон способности на соответствующее количество делений ниже. Если стоимость становится ниже 1, жетон способности для использования выбранной способности не нужен.

Сброс карты статуса (Discard a Status Card): Когда вы сбрасываете карту статуса, она забирается у персонажа, который ей владеет, и снова становится доступной для игры.

***Увеличение стоимости способности (Increasing an Ability Cost):**

Некоторые эффекты могут увеличить стоимость использования способностей. Когда это происходит, кладите жетон способности на соответствующее количество делений выше. Если стоимость становится выше 4, кладите жетон на деление «4».

***Усиление защиты (Increasing Defense):** Некоторые эффекты позволяют увеличить защиту выбранной цели. Цель бросает больше кубиков в качестве защиты от атаки.

***Заставить соперника атаковать (Making a Rival Challenge):** Если в эффекте сказано, что вы должны заставить соперника атаковать, соперник может атаковать собственных персонажей. Если при этом не сказано, что вы контролируете соперника, ваш соперник не считается вашим союзником.

***Заставить соперника передвинуться (Making a Rival Move):** Если эффект позволяет вам заставить соперника передвинуться, но при этом не сказано, что вы его контролируете, соперник подчиняется общим правилам движения (см. стр. 12), но не считается вашим союзником.

Квадратные жетоны (Markers): Некоторые эффекты могут требовать положить квадратные жетоны на поле. Если все жетоны указанного вида уже в игре, вы не добавляете жетон. Если не сказано иного, жетоны не блокируют видимость персонажей, персонажи могут находиться на одной клетке с жетонами, а также персонажи не могут атаковать или выбирать жетоны в качестве цели. Жетоны подчиняются обычным правилам соседства; игроки должны видеть жетоны, чтобы считать их соседними. Подробнее о каждом жетоне можно узнать по его виду.


Справочник игровых терминов для описания способностей (продолжение)

***Жетон помощника (Minion Token)** — особый жетон персонажа, который подчиняется основным правилам, касающимся персонажей. Эффекты, выводящие жетоны помощников на поле, содержат пояснения по движению и атаке помощников, а также перечисляют их свойства и способности. Жетон помощника нельзя выложить на клетку с союзником или соперником. Жетоны помощников подчиняются тем же правилам соседства, движения и видимости, что и персонажи. Жетон помощника, который вы выкладываете на поле, считается союзником вашего персонажа.

Жетоны помощников можно атаковать, но их нельзя оглушить или выбить из игры. Вместо этого жетон убирается с поля, когда вы нападаете на него и побеждаете. Когда вы убираете жетоны помощников с поля, одержав победу в поединке, кристаллов ПО вы не получаете.

Если вы выбиваете из игры персонажа соперника с помощью помощника, засчитывайте заработанные ПО за тем персонажем, который ввёл помощника в игру.

***Ближайший (Nearer):** Некоторые эффекты упоминают что-то ближайшее к клетке (чаще всего это клетка с персонажем, совершающим действие). То, что находится вне зоны видимости, не учитывается при определении близости. Если объекты находятся одинаково близко, игрок, разыгрывающий эффект, сам выбирает цель. Некоторые эффекты могут требовать разместить что-то поблизости. В этом случае игнорируйте область видимости объекта.

Действия, не считающиеся атакой (Non-Challenge Actions): Действия без  после названия не считаются атакой, даже если для их совершения нужно атаковать цель.



Соперник (Opponent): Игрок, против которого вы играете. Если вы играете втроём или вчетвером, все игроки противоположной команды считаются вашими соперниками.

Размещение (Placing Something): **Размещение** объекта отличается от движения и перемещения, а потому для него не учитываются правила движения. Когда в эффекте сказано разместить что-то на клетке, ни ваш персонаж, ни то, что вы размещаете, не обязаны быть в области видимости друг друга (только если в способности не сказано, что нужно разместить объект на соседней клетке).

***Притянуть (Pull):** См. «В направлении» (см. стр. 19).

На расстоянии (Ranged): Это означает, что атака может быть проведена не с соседней клетки, а на расстоянии (см. раздел «Поединки» на стр. 14).

Противник (Rival): Персонажи и жетоны помощников под контролем соперника(ов) являются противниками для ваших персонажей.

***Броски и подсчёт успехов (Roll and Count Successes):** Некоторые эффекты будут указывать вам бросить кубики и посчитать количество выпавших успехов. Бросьте указанное количество кубиков. За каждую выпавшую иконку  вы получаете 1 успех, за каждую  — 3 успеха. Ваш соперник не бросает кубики для защиты.

Карты статусов (Status Cards): У некоторых персонажей есть способности, которые дают карты статусов другим персонажам. Когда это происходит, найдите карту статуса и положите её в качестве напоминания рядом с картой персонажа, на которого распространяется этот статус. Если все карты статусов для вашего персонажа уже в игре, вы больше не можете давать карты статусов персонажам. Когда персонажа выбили из игры, карта статуса остаётся за ним. Для подсчёта ПО делайте так: когда статус выбивает противника, засчитывайте ПО тому персонажу, который ввёл этот статус в игру.

Жетоны (Tokens): Некоторые эффекты могут требовать выложить круглые жетоны на поле. Если все такие жетоны уже в игре, выложить дополнительные нельзя. Если не сказано иного, жетоны не блокируют видимость, персонажи могут стоять на клетках с ними, и персонажи не могут передвигать жетоны. Жетоны подчиняются обычным правилам соседства: они должны «видеть» клетки, с которыми соседствуют, чтобы считаться соседними. У разных видов жетонов могут быть дополнительные правила. Для подсчёта очков делайте так: если жетон выбивает противника, засчитывайте ПО тому персонажу, который ввёл жетон в игру.

Некоторые жетоны можно атаковать, и если это такой жетон, то эффект, вводящий жетон в игру, сообщит, что будет происходить, когда жетон будут атаковать.

Эти правила не распространяются на жетоны помощников (читайте их полное описание на стр. 18).

***В направлении (Toward):** Некоторые способности позволят вам передвигать объекты в направлении чего-либо (иногда используется термин «притянуть»). Притягивая что-либо, ваш персонаж должен видеть этот объект и все клетки, в которые он его двигает.

Передвигая объект в направлении чего-либо, вы будете двигать его на указанное количество клеток (или меньше) согласно базовым правилам движения (см. стр. 12). Кроме этого, каждая клетка, в которую вы будете передвигать объект, должна быть ближе к пункту назначения.

В пределах N клеток (Within a number of spaces): Чтобы определить количество клеток, которые есть в пределах чего-то, считайте их так же, как для движения, только игнорируйте все препятствия, стоящих на пути персонажей и жетоны, которые видит ваш персонаж.

Играйте отдельно или смешайте с другими играми серии «Фанковёрс»!

Исследуйте новые локации своими любимыми персонажами!



WOe02

[adult swim]

TM & © 2019 Cartoon Network.

MANUFACTURED FOR

Funko

www.funko.com

FUNKO, LLC. 2019
2802 WETMORE AVE
EVERETT, WA 98201
(425) 783-3616

POPI® is a trademark
of Funko, LLC.

Состав игры:


2 персонажа, 2 пластиковые подставки, 2 карты персонажей, 2 базовых персонажа, 2 карты базовых персонажей, 2 листа сценариев, 1 порталная пушка, 1 карта предмета, 3 карты статусов, 2 планшета восстановления, 1 двустороннее поле, 6 жетонов, 13 жетонов указаний, 6 кубиков, 11 кристаллов ПО, 1 жетон первого игрока, правила игры

Игра от
Prospero Hall

Images may differ slightly from actual product.
© 2019 Funko, LLC. All trademarks and registered trademarks are the property of Funko, LLC or are the property of their respective owners. All rights reserved.

 /OriginalFunko

 @OriginalFunko

 @OriginalFunko