

# BOUNY SAKURAYI





# §1. ВСТУПЛЕНИЕ

*С незапамятных времён на священном древе сакуры Камукура обитают богини — мэгами. Когда наступает пора цветения сакуры, под деревом Камукура встречаются микото, люди с особыми способностями, чтобы сразиться в поединке. С помощью лепестков священного древа микото могут общаться с мэгами и пользоваться их силами.*

*Вы один из микото. Судьба подарила вам достойного противника, и теперь вы здесь, под священным деревом. Готовы ли вы, воины сакуры, сразиться в поединке?*

## Обзор игры

«Воины сакуры» — дуэльная карточная игра. Побеждает участник, который сумеет уменьшить количество очков здоровья противника до 0.

Игра проходит в три этапа:

«Выбор мэгами», «Создание колоды» и «Дуэль под сакурой».

## Выбор мэгами

На этом этапе вы выбираете двух мэгами, силами которых будете пользоваться.

## Создание колоды

Изучив мэгами, выбранных противником, вы создаёте колоду, которой будете играть.

## Дуэль под сакурой

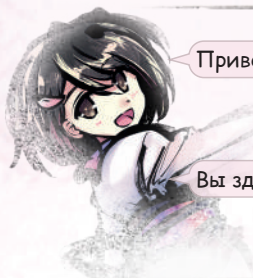
После того как оба игрока создали колоды, начинается дуэль. Дуэль проходит на игровом поле. Текущее состояние поля боя определяется 36 лепестками сакуры, расположенными в разных игровых областях. Например, если в области «Расстояние» лежит суммарно 5 лепестков сакуры, то расстояние между вами и противником равно 5. Контролируя расстояние, вы можете использовать атаки с подходящим значением диапазона, чтобы уменьшить количество очков здоровья противника до 0.

## Это ваша первая партия?

Рекомендуем вам пройти обучение дуэли, следуя указаниям на с. 3–7.

## §2. ОБУЧЕНИЕ ДУЭЛИ

Добро пожаловать в пору цветения сакуры!



Привет, приятно познакомиться! Меня зовут Хонока!

Добро пожаловать в пору цветения сакуры! Я Уцуро.

Вы здесь новенькие? Давайте мы вам обо всём расскажем!



### Пора цветения сакуры

Наш мир — земли в пору цветения сакуры. Он отличается от вашего мира.



Главное отличие — это лепестки сакуры!

Это цветы дерева Камукура — священной сакуры, тесно связанной с мэгами. Мэгами — это сверхъестественные существа, которые живут в нашем мире. Я и Хонока — одни из них.



А вы — микото, обладатели особой силы. С помощью лепестков дерева Камукура вы можете пользоваться силами мэгами.

Микото — обычные люди, которые лишь немного сильнее других. Но, встретившись под деревом Камукура, они одалживают силы у мэгами и проявляют сверхспособности...



...сражаясь друг с другом. Это ещё одна особенность нашей культуры — дуэль под сакурой!

У каждого своя причина. Кто-то испытывает собственные силы. Кто-то не приемлет взгляды противника.



Как бы то ни было, если вы оказались в нашем мире, значит, у вас была причина сойтись в дуэли под сакурой!

Но если вы не знаете правил, победы не видать.



И поэтому мы научим вас правилам дуэли!



## Частица Уцуро и частица Хоноки

Обычно в каждой ладони микото воплощена сила одной мэгами. Другими словами, вы можете воспользоваться одновременно силами двух мэгами. Первое время вам, скорее всего, будет непросто разобраться во всех возможных сочетаниях.



Но не переживайте, мы вам поможем! Посмотрите на нижнюю часть этой страницы. Мы раскололи наши силы и использовали их часть, чтобы создать частицы сил мэгами! Пожалуйста, выберите одну из них!

Вашему противнику достанется вторая частица.



А теперь давайте воспользуемся силами этих малышек и проведём учебные партии! Мы рекомендуем разыграть три следующие дуэли, чтобы запомнить все правила!

Впрочем, если времени мало — хватит и одной-двух партий, чтобы прочувствовать игру.



Цели дуэлей и описание подготовки к каждой из них приводятся на с. 5-7!

## О правилах игры



Для начала изучите правила игры: прочтите с. 12-20.



Частица Уцуро



Частица Хоноки

# Первая дуэль



В первом бою давайте немного упростим правила...



...чтобы понять основы игры!

Один игрок будет воплощать частицу Уцуро, другой — частицу Хоноки. Сперва возьмите учебные карты (в правом нижнем углу таких карт изображён кружок): 7 обычных карт и 3 особые карты. Это будет ваша учебная колода. Ниже приведён список карт для каждой учебной колоды:



Символ учебной колоды

**Мэгами**  
Частица Уцуро

**Обычные карты**  
«Проекция», «Боковой удар»,  
«Удержание», «Нож в спину»,  
«Блеск двух клинков», «Походка»,  
«Нырание»

**Особые карты**  
«Множество лезвий»,  
«Усыпляющий глас тьмы»,  
«Мантия страданий»

**Мэгами**  
Частица Хоноки

**Обычные карты**  
«Лезвия-лепестки», «Катана-сакура»,  
«Мгновенный духовный ритуал»,  
«Ответный удар», «Походка»,  
«Сбор цветов сакуры»,  
«Сияющее сближение»

**Особые карты**  
«Клинок, полный света»,  
«Метель лепестков», «Ветра духов»

Затем подготовьте карты инструкций, соответствующие вашим частицам.



На обратной стороне карт инструкций приводятся наши подсказки и советы. Пожалуйста, ознакомьтесь с ними.

Они, возможно, приведут вас к победе...





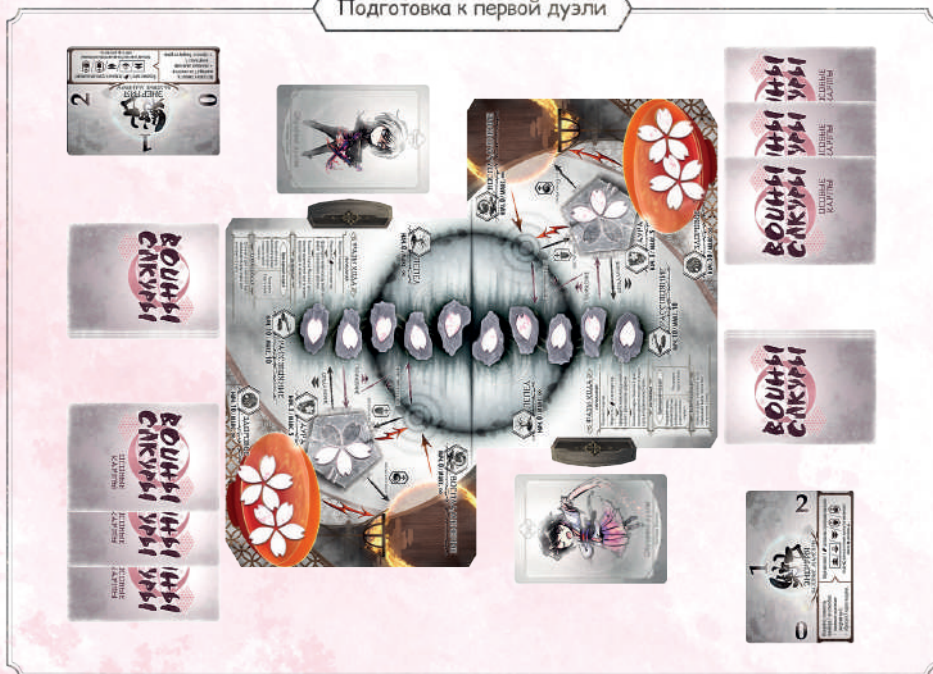
Проведите подготовку к игре согласно указаниям на с. 12–13, но со следующими изменениями:

- Пропустите этапы «Выбор мэгами» и «Создание колоды».
- Игрок, воплотивший частицу Уцуро, будет ходить первым.
- В начале игры не перемешивайте колоду. Вместо этого положите в низ колоды две карты с числом 3 в правом нижнем углу, в середину колоды — две карты с числом 2, а на верх колоды — три карты с числом 1.
- Не меняйте начальные карты.



Число в правом нижнем углу учебной карты показывает, в каком раунде вы вытянете эту карту.

### Подготовка к первой дуэли



### Вторая дуэль



Вторая дуэль во многом похожа на первую.

Но в этот раз вы попытаете заменить начальные карты.



Используйте те же колоды, что и в первой дуэли, и проведите подготовку к игре по обычным правилам (пропустите этапы «Выбор мэгами» и «Создание колоды»). Если оба игрока согласны, можете обменяться колодами.

## Третья дуэль



С учётом прошлых партий давайте заменим несколько карт из колоды.

В третьей дуэли мы, наконец, пройдем этап «Создание колоды».



Помните: карты атак никогда не бывают лишними.



В третьей дуэли вы соберёте собственную колоду. Для этого возьмите все доступные вам 13 карт мэгами (включая карты без символа учебной колоды: 2 обычные карты и 1 особую карту) и выберите из них 7 обычных карт и 3 особые карты. Эти 10 карт станут вашей колодой в предстоящей дуэли. Ниже приводится список новых карт, которые вы теперь можете использовать.

### — Новые карты частицы Уцуро —

«Недуг», «Теневая ловушка»,  
«Шипы лишения»

### — Новые карты частицы Хонока —

«Клинок света», «Помощь духов»,  
«Блестящий танец»

## После обучения дуэли



Поздравляем! Теперь вы знаете правила дуэли!

Далее вас ждут более сложные и напряжённые сражения.  
Жду не дождусь, когда мы снова встретимся...



В следующих партиях каждый игрок будет использовать силы двух мэгами (рекомендуем начать с Юрины, Саинэ, Химики и Токоё) и собирать колоду из их карт. Если этап «Создание колоды» всё ещё вызывает затруднения, можете воспользоваться готовыми колодами (см. с. 24).

Юрина, как Хонока и Уцуро, — богиня войны, охраняющая дуэль под сакурой. Когда-то она была человеком, Аманэ Юриной, но после десятилетий сражений заняла своё место среди других мэгами как настоящий герой.

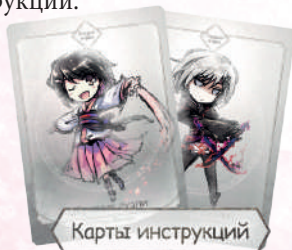
Саинэ, несмотря на слепоту, тоже была искусной воительницей — Хисамэ Саинэ, яркой соперницей Юрины. Теперь же она богиня боевых искусств и вместе со своей бывшей соперницей охраняет древо Камукура. В отличие от Юрины, ищущей в битвах победы, Саинэ стремится к прекрасному идеалу боевых искусств.



### §3. СОСТАВ ИГРЫ

#### Обучающие карты (28 шт.)

Это набор карт, который используется во время обучения дуэли. В него входит 18 обычных карт, 8 особых карт и 2 карты инструкций.



#### Памятки мэгами (6 шт.)

Эти карты описывают уникальные механики мэгами. На обратной стороне этих карт приведён список карт мэгами.



#### Карты энергии (2 шт.)

Эти карты используются для отслеживания текущего значения энергии игрока.



#### Карты мэгами (66 шт.)

##### 42 обычные карты

Это карты сил, которые мэгами даруют микото (игроку). У каждой мэгами 7 обычных карт.



##### 24 особые карты

Это карты особых приёмов мэгами. У каждой мэгами 4 особые карты.





## Структура карты

### ① Название карты

### ② Номер карты и имя мэгами

Порядковый номер карты и имя мэгами, которой принадлежит эта карта.

### ③ Тип карты

У каждой карты есть свой тип. В игре всего три типа карт: атака, действие и чары. От типа карт зависят правила их розыгрыша (см. с. 18–20).

### ④ Подтип карты

У некоторых карт есть подтип: реакция или усилие. Карты реакции можно разыграть в ответ на атаку противника. Если вы разыгрываете карту усилия, то в текущей фазе хода больше ничего не сможете сделать.

### ⑤ Эффект карты

Описание того, как действует карта.

### ⑥ Диапазон (только на картах атаки)

Значение расстояния между противниками, при котором может быть проведена эта атака.

### ⑦ Урон (только на картах атаки)

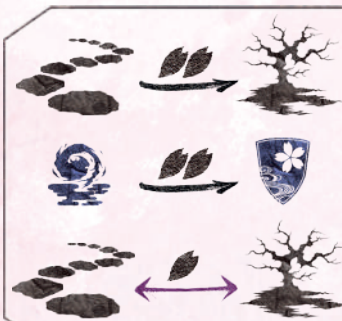
Урон, наносимый атакой при попадании. Левое число отображает урон, наносимый ауре, правое — урон, наносимый здоровью.

### ⑧ Заряд (только на картах чар)

Это число отображает количество лепестков сакуры, которое нужно поместить на эту карту при её розыгрыше.

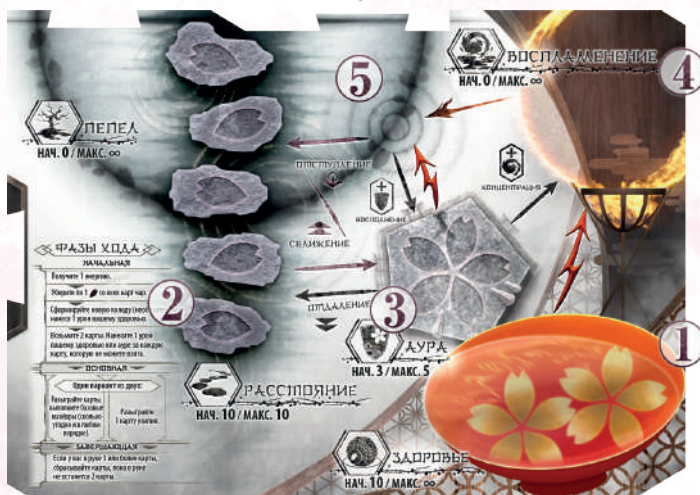
### ⑨ Стоимость (только на особых картах)

Это число отображает количество лепестков сакуры, которое нужно переместить из области «Воспламенение» в область «Пепел», чтобы разыграть эту карту.



На некоторых картах могут быть изображены различные символы (см. рисунок слева, а также памятку на с. 32). Они отображают перемещение лепестков сакуры между различными областями игрового поля. Количество перемещаемых лепестков указано над стрелкой. Синий цвет обозначает ваши области, красный — области противника. Если стрелка фиолетового цвета и указывает в обе стороны, то вы выбираете направление перемещения лепестков. Например, нижнее изображение слева означает, что вы можете переместить 1 лепесток сакуры из области «Расстояние» в область «Пепел» или, наоборот, из области «Пепел» — в область «Расстояние».

## Фрагменты поля (2 шт.)



На каждом фрагменте поля есть несколько областей, в которых будет располагаться лепестки сакуры. Ситуация на поле меняется в зависимости от количества лепестков сакуры в этих областях. Ниже приводится описание каждой области.

### ① Здоровье

Здесь отображается текущее количество ваших очков здоровья. Если количество ваших очков здоровья опустится до 0, вы проигрываете.

### ② Расстояние

Отображает расстояние между вами и вашим противником. Вы не можете разыграть карту атаки, если её диапазон не соответствует текущему расстоянию. В области «Расстояние» не может быть больше 10 лепестков. Не важно, на каких фрагментах поля расположены лепестки: расстояние между противниками всегда равно общему количеству лепестков в этой области. Например, если в области «Расстояние» на вашем фрагменте поля заняты все ячейки, но прочие условия выполняются, вы всё равно сможете выполнить базовый манёвр «Отдаление».

### ③ Аура

Это барьер из лепестков сакуры, окружающих тело микото. Вы можете использовать их, чтобы блокировать атаки противника. В области «Аура» не может быть больше 5 лепестков сакуры.

### ④ Воспламенение

Здесь находятся лепестки, попавшие в тело микото. Нужны для оплаты стоимости особых карт.

### ⑤ Пепел

Здесь находятся лепестки, утратившие свою силу. Они выкладываются в эту область при нанесении урона ауре, трате лепестков из области «Воспламенение» и т. д.

**Важно!** У каждого игрока свои области «Здоровье», «Аура» и «Воспламенение». Области «Расстояние» и «Пепел» — общие для обоих игроков.

## Лепестки сакуры (40 шт.)

Лепестки дерева Камукура — это частицы силы мэгами, которые вы размещаете на игровом поле. В игре используются 36 лепестков, ещё 4 — запасные.





## Жетоны оглушения (2 шт.)

Когда игрок получает состояние «Оглушение», он кладёт этот жетон на карту энергии.



## Заглушки для поля (2 шт.)

Используются для закрытия выемок фрагментов поля. Если вы используете дополнительный компонент, расширяющий поле, присоедините его к вашему фрагменту поля и закройте заглушкой выемку этого дополнительного компонента.



## Жетоны расстояния (2 шт.)

С их помощью вы можете отслеживать изменение расстояния в течение хода. Эти жетоны позволяют отмечать расстояние в начале хода и изменённое значение расстояния мастерства. Используются при применении эффектов некоторых карт по мере необходимости.



## Фрагмент машины (1 шт.)

Добавляется в игру при использовании сил Сарьи (входит в набор «Воины сакуры. Мастера дуэли»).



## Фрагмент стратегаем (1 шт.) и жетоны стратегаем (4 шт.)

Добавляются в игру при использовании сил Шинры (входит в набор «Воины сакуры. Мастера дуэли»). Два жетона стратегаем являются запасными.



Божественный замысел  
Дьявольский умысел

## Фрагмент грозы (1 шт.) и жетоны бога ветра и бога грома (4 шт.)



Жетон бога ветра



Жетон бога грома

Добавляются в игру при использовании сил Райры (входит в набор «Воины сакуры. Мастера дуэли»). Два жетона являются запасными.

## Буклет с правилами (1 шт.)

У вас в руках.



## §4. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

Если вы незнакомы с игрой, рекомендуем сперва сыграть партии из раздела «Обучение дуэли» (см. с. 3–7).

### Подготовка игрового поля

Соберите игровое поле и поместите на него лепестки сакуры в соответствии с указанным в каждой области числом (см. рамку справа).

Область «Расстояние» — 10 лепестков  
Область «Аура» каждого игрока — 3 лепестка  
Область «Здоровье» каждого игрока — 10 лепестков  
Остальные области — 0 лепестков

### Выбор мэгами

Каждый игрок выбирает двух мэгами, силы которых будет использовать в этой дуэли. Возьмите карты ваших мэгами: 14 обычных карт (по 7 карт в каждой колоде) и 8 особых карт (по 4 карты в каждой колоде). Отдайте противнику памятки выбранных вами мэгами.

### Создание колоды

Ознакомившись с обеими мэгами противника, каждый игрок создаёт колоду для дуэли. Выберите втайне от противника 7 обычных карт и 3 особые карты из доступных вам карт. Если вам пока сложно создать собственную колоду, можете воспользоваться примерами готовых колод со с. 24.

Выбрав карты, положите 7 обычных карт в стопку (это будет ваша колода) лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, а 3 особые карты положите отдельно лицевой стороной вниз. Вы можете в любой момент посмотреть ваши особые карты. Затем верните противнику памятки выбранных им мэгами.

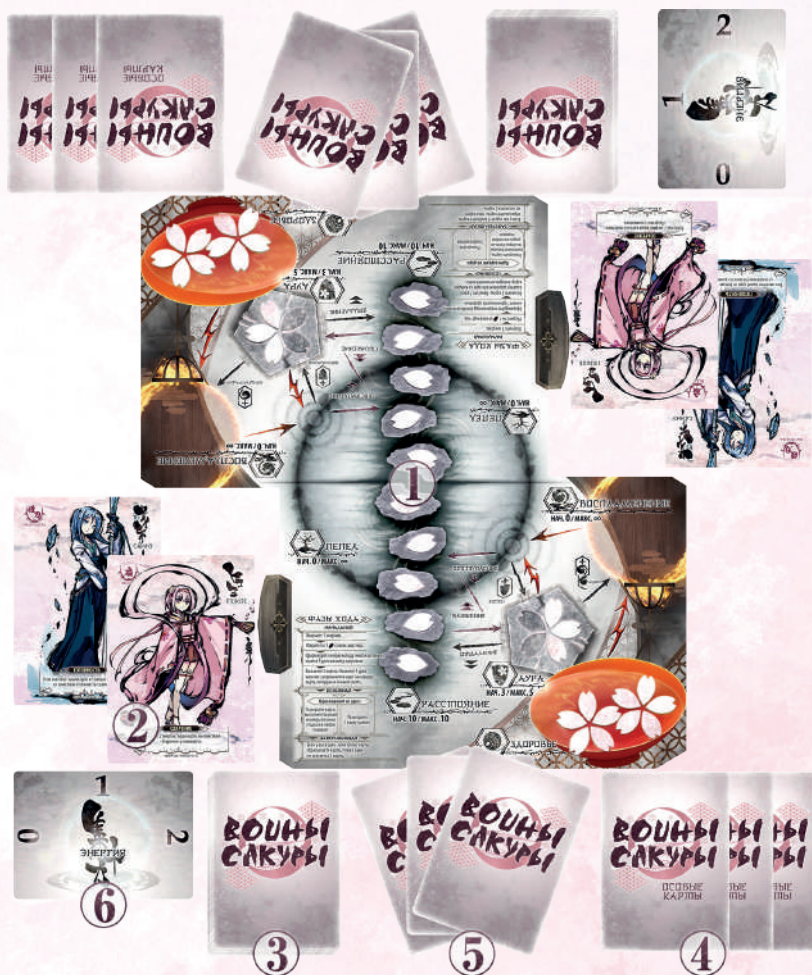
### Подготовка к дуэли

1. Любым способом выберите игрока, который будет ходить первым.
2. Каждый игрок перемешивает свою колоду и берёт 3 верхние карты в руку.
3. Каждый игрок может один раз заменить начальные карты. Выберите любое количество карт из руки и положите их в низ колоды в любом порядке. Затем возьмите в руку такое же количество карт с верха колоды.
4. Первый игрок устанавливает свою карту энергии на значение «0», второй — на «1».

По окончании подготовки игровое поле будет выглядеть так, как показано на рисунке на с. 13.



## Подготовка к игре



### ① Игровое поле

Соедините оба фрагмента игрового поля. Поместите 10 лепестков сакуры на изображения камней в области «Расстояние». Поместите лепестки сакуры в личные области каждого игрока: по 3 лепестка — в области «Аура», по 10 лепестков — в области «Здоровье».

### ② Памятки мэгами

Мэгами, силами которых пользуется игрок.

### ③ Колода

Оставшиеся 4 обычные карты созданной колоды.

### ④ Особые карты

Три особые карты, лежащие лицевой стороной вниз до тех пор, пока не будут использованы.

### ⑤ Рука карт

Три карты, взятые из колоды на этапе подготовки.

### ⑥ Карта энергии

Отображает количество вашей энергии. У первого игрока 0 энергии, у его противника — 1 (на рисунке представлен вид со стороны второго игрока).

## §5. ДУЭЛЬ ПОД САКУРОЙ

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход каждого игрока состоит из трёх фаз: начальной, основной и завершающей. **Оба игрока пропускают начальную фазу в свой первый ход.** Следующие ходы разыгрываются с начальной фазой.

### Начальная фаза

Пройдите 4 следующих этапа в указанном порядке:

#### 1. Получите 1 энергию

Поверните вашу карту энергии на 90° так, чтобы значение энергии увеличилось на 1. У вас никогда не может быть больше 2 энергии.

#### 2. Уберите по 1 лепестку сакуры с карт чар

Если в игре есть карты чар, переместите по 1 лепестку сакуры с каждой карты чар в область «Пепел».

**Важно!** На этом этапе убирайте лепестки сакуры не только с ваших карт чар, но и с карт чар противника.

Если на карте чар не осталось лепестков сакуры, чары распадаются, а соответствующая карта кладётся в стопку розыгрыша. При этом применяется эффект «При распаде», если таковой есть на карте. Если одновременно распадается несколько чар, порядок применения их эффектов выбирает игрок, который совершает свой ход в данный момент.

**Пример.** В начальной фазе вашего хода на поле находятся две карты чар: ваш «Натиск» с 1 лепестком сакуры и «Дрожащий кристалл» вашего противника, также с 1 лепестком сакуры. Сначала вы перемещаете лепестки сакуры с обеих карт в область «Пепел». В результате на этих картах не остаётся лепестков и срабатывают их эффекты «При распаде». Сперва вы решаете применить эффект «Натиска» и проводите атаку 3/-. После этого применяется эффект «Дрожащего кристалла»: ваш противник проводит атаку 1/- и перемещает 1 лепесток сакуры из области «Пепел» в область «Расстояние».

#### 3. Сформируйте новую колоду (необязательно)

Вы можете сформировать новую колоду. Для этого возьмите все карты из колоды, стопки розыгрыша и стопки сброса, перемешайте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз. Если вы сформировали новую колоду таким образом, вашему здоровью наносится 1 урон.

#### 4. Возьмите карты

Возьмите в руку 2 карты с верха колоды.

#### Изнурение

Если вам нужно взять в руку карту, но в колоде закончились карты, вашей ауре или здоровью (на ваш выбор) наносится 1 урон. Если в области «Аура» не осталось лепестков сакуры, вы обязаны выбрать нанесение урона здоровью. Эффект изнурения применяется вне зависимости от того, по какой причине вы должны взять карту. Вы получаете 1 урон за каждую карту, которую не можете взять.



**Пример.** В начальной фазе хода вам нужно взять в руку 2 карты, но в колоде осталась только 1 карта. У вас есть два варианта. Первый вариант — сформировать новую колоду, как описано выше. В таком случае вашему здоровью будет нанесён 1 урон и вы сможете взять 2 карты. Второй вариант — взять 1 оставшуюся карту и получить 1 урон от эффекта изнурения (урон наносится ауре или здоровью на ваш выбор). Если урон наносится ауре, переместите 1 лепесток сакуры из вашей области «Аура» в область «Пепел». Если урон наносится здоровью, переместите 1 лепесток сакуры из вашей области «Здоровье» в вашу область «Воспламенение».

## Основная фаза

В основной фазе вы выполняете либо обычные действия, либо одно действие усилия.

### А. Обычные действия

Выполните следующие действия сколько угодно раз в любом порядке:

- разыграть обычную карту из руки или особую карту (не карту усилия);
- выполнить базовый манёвр.

### Б. Усилие

Один раз разыграйте карту усилия.

## Завершающая фаза

Если у вас в руке 3 или более карты, сбрасывайте карты из руки лицевой стороной вниз до тех пор, пока у вас в руке не останется 2 карты (во время вашего хода у вас в руке может быть сколько угодно карт).

После этого свой ход совершает следующий игрок.

## Розыгрыш карт

Во время основной фазы вы можете разыгрывать обычные карты из руки либо лежащие лицевой стороной вниз (неиспользованные) особые карты.

У обычных карт нет стоимости. Вы можете разыграть столько обычных карт из руки, сколько захотите (и сможете).

Чтобы разыграть особую карту, переместите соответствующее её стоимости количество лепестков сакуры из вашей области «Воспламенение» в область «Пепел». Вы не можете разыграть особую карту, если не можете оплатить её стоимость (в вашей области «Воспламенение» недостаточно лепестков сакуры). Разыгранная особая карта считается использованной — переверните её лицевой стороной вверх.

Чтобы разыграть карту атаки, вы должны находиться на необходимом расстоянии от противника (количество лепестков сакуры в области «Расстояние» должно соответствовать диапазону, указанному на карте атаки).

**Пример.** Текущее расстояние равно 3, так как в области «Расстояние» находится суммарно 3 лепестка сакуры. Поэтому вы можете разыграть «Рубящий удар» с диапазоном 3–4. Однако вы не можете разыграть карту атаки «Выстрел», диапазон которой 4–10.

Правила розыгрыша карт зависят от их типа (атака, действие, чары). Подробнее см. на с. 18–20.

## Базовые манёвры и расстояние мастерства





Дуэль не была бы достойным сражением, если бы противники не могли двигаться и защищаться. Движение и защита выполняются базовыми манёврами. Например, вы можете выполнить базовый манёвр «Сближение», чтобы переместить лепесток сакуры из области «Расстояние» в вашу область «Аура», тем самым сократив расстояние между вами и вашим противником на 1.

В основной фазе, выбрав обычные действия, вы можете, помимо розыгрыша карт, выполнять базовые манёвры. Чтобы выполнить базовый манёвр, оплатите его стоимость **одним** из следующих способов (базовые манёвры можно выполнять столько раз, сколько раз вы можете оплатить их стоимостью):


- уменьшите значение вашей энергии на 1;
- сбросьте 1 карту из руки.

**Примечание.** Если для оплаты стоимости манёвра вы сбрасываете карту из руки, вы не можете применить эффект сброшенной карты.

Всего в игре 5 базовых манёвров. Обычно вам доступны 4 следующих манёвров:

-  сближение — переместите 1 лепесток сакуры из области «Расстояние» в вашу область «Аура»
-  отдаление — переместите 1 лепесток сакуры из вашей области «Аура» в область «Расстояние»
-  восполнение — переместите 1 лепесток сакуры из области «Тепел» в вашу область «Аура»
-  концентрация — переместите 1 лепесток сакуры из вашей области «Аура» в вашу область «Воспламенение»

Когда расстояние между противниками равно расстоянию мастерства или меньше его, игроки не могут сближаться, используя базовый манёвр «Сближение» (но всё ещё могут сближаться с помощью эффектов карт). В таком случае становится доступен пятый базовый манёвр:

-  отступление — переместите 1 лепесток сакуры из области «Тепел» в область «Расстояние»

Как правило, расстояние мастерства равно 2, но некоторые эффекты карт могут изменять это значение.

**Внимание!** Вы не можете выполнить базовый манёвр, если не можете переместить лепесток сакуры.

Например, вы не можете выполнить базовый манёвр «Сближение», если в вашей области «Аура» уже 5 лепестков, или «Отдаление», если в вашей области «Аура» 0 лепестков.





## Правила размещения карт

В ходе игры карты могут находиться в руке, колоде, стопках розыгрыша и сброса и т. д. Чтобы вам было проще в любой момент определить текущее состояние карты, мы рекомендуем придерживаться следующих правил размещения карт:



### ① Колода

Обычные карты лежат в колоде лицевой стороной вниз.

### ② Стопка розыгрыша

Обычные карты после розыгрыша кладутся в стопку розыгрыша лицевой стороной вверх.

### ③ Стопка сброса

Обычные карты лежат в стопке сброса лицевой стороной вниз, при этом они повернуты на 90°. В эту стопку кладутся обычные карты, которые были сброшены в результате каких-то эффектов, отличных от основного эффекта самой карты, например при оплате базовых манёвров. Только вы можете смотреть эти карты.

### ④ Чары

Разыгранные карты чар располагаются лицевой стороной вверх. Пока карта чар действует, на ней находится соответствующее

количество лепестков сакуры — этим карты чар отличаются от использованных особых карт и разыгранных обычных карт.

### ⑤ Особые карты

Особые карты лежат лицевой стороной вниз рядом друг с другом. В начале игры все выбранные особые карты считаются неиспользованными. Когда вы разыграете особую карту, переверните её лицевой стороной вверх — теперь она считается использованной. Только вы можете смотреть лицевую сторону неиспользованных особых карт.

### ⑥ Рука карт

Держите эти карты взакрытую в руке, чтобы не смешать с другими картами.

## Розыгрыш карт атаки

При розыгрыше карты атаки пройдите следующие этапы в указанном порядке:

**1**

Игрок, против которого проведена атака, может разыграть в ответ 1 карту реакции. В таком случае сперва применяется эффект карты реакции атакуемого противника. **Важно!** Даже если в ответ разыграна карта атаки, её эффект применяется первым и в ответ на неё нельзя разыграть карту реакции.

**2**

Проверьте, соответствует ли текущее расстояние диапазону атаки (расстояние могло измениться из-за карты реакции). Если расстояние не соответствует диапазону, то атака считается проваленной: урон не наносится и эффекты «После атаки» не применяются. Если расстояние всё ещё соответствует диапазону, атака считается успешной.

**3**

Атакованный игрок выбирает, куда наносится урон: ауре или здоровью, после чего получает соответствующее количество урона.

**4**

Примените эффекты «После атаки», если таковые есть на карте атаки.

**5**

Независимо от того, были ли атака успешна, её карта уходит в стопку розыгрыша (особая карта становится использованной).

## Атаки в эффектах карт

Эффекты некоторых карт, не принадлежащих к типу «атака», позволяют провести атаку. В этом случае пройдите следующие этапы в указанном порядке:

**1**

Проверьте, соответствует ли расстояние между вами и вашим противником диапазону этой атаки. Если оно не соответствует, ничего не происходит — пропустите следующие этапы.

**2**

Атакуемый игрок может разыграть карту реакции в ответ.

**3**

Ещё раз проверьте, соответствует ли расстояние между вами и вашим противником диапазону атаки. Если оно не соответствует, атака считается проваленной — пропустите следующие этапы.

**4**

Атакованный игрок выбирает, куда наносится урон: ауре или здоровью, после чего получает соответствующее количество урона.

**5**

Примените эффекты «После атаки», если таковые есть у этой атаки.



## Получение урона

Если игрок должен получить урон от атаки, он выбирает, какой параметр понесёт урон: аура или здоровье. Однако если игрок должен получить урон в количестве, превышающем число лепестков сакуры в его области «Аура», то он обязан выбрать нанесение урона здоровью. Исключения составляют случаи, когда значение урона одному из параметров указано как «-». В таком случае урон всегда наносится другому параметру. Если значение урона от атаки, наносимого ауре, равно 6 или больше, то вместо этого оно считается равным 5. Это правило не применяется к атакам со свойством «Сокрушение».

## Типы урона

В игре есть два типа урона: урон ауре и урон здоровью.

**Если урон был нанесён вашей ауре**, переместите лепестки сакуры в количестве, равном значению урона, из вашей области «Аура» в область «Пепел».

**Если урон был нанесён вашему здоровью**, переместите лепестки сакуры в количестве, равном значению урона, из вашей области «Здоровье» в вашу область «Воспламенение».



Проще говоря, когда урон наносится вашей ауре, вы отражаете атаку барьером из лепестков сакуры, а урон вашему здоровью наносится в тех случаях, когда атака достигает вашего тела.

## Пример атаки



Текущее расстояние равно 3, поэтому я использую «Рубящий удар» с уроном 3/1.

Значение моей ауры равно 2, поэтому, если ничего не изменится, мне придётся выбрать урон здоровью. Но я разыгрываю в ответ «Дрожащий кристалл».



Сначала разыгрывается карта реакции «Дрожащий кристалл». Урон от «Рубящего удара» изменился на -1/+0 и стал равен 2/1.

И теперь я могу защитить себя аурой! Я перемещаю 2 лепестка сакуры из своей области «Аура» в область «Пепел».



Я закончила ход.

Теперь мой ход. В начальной фазе чары «Дрожащего кристалла» распадаются и применяется их эффект «При распаде» — атака 1/-.



Диапазон — 0-10, не попасть было бы сложно. Поскольку значение урона здоровью указано как «-», урон всегда будет наноситься ауре. Поэтому я перемещаю 1 лепесток сакуры из своей области «Аура» в область «Пепел». Затем применяется эффект, перемещающий 1 лепесток из области «Пепел» в область «Расстояние».

## Розыгрыш карт действий

Разыграв карту действия, примените указанный на ней эффект, а затем положите её в стопку розыгрыша лицевой стороной вверх. Если это особая карта, то она становится использованной и остаётся лежать в области особых карт лицевой стороной вверх.

## Розыгрыш карт чар

Чтобы разыграть карту чар, выполните следующие шаги:

1

Переместите лепестки сакуры в количестве, равном значению заряда карты, из области «Пепел» и (или) вашей области «Аура» на данную карту чар. Вы можете выбрать, из какой области и сколько лепестков переместить. Если у вас недостаточно лепестков, вы можете разыграть карту чар, но при этом должны переместить на неё все лепестки, находящиеся в области «Пепел» и вашей области «Аура». После этого карта чар считается разыгранной и срабатывает её эффект «Сотворение», если таковой есть.

2

Пока на карте чар находятся лепестки, действует её эффект «Влияние».

3

Когда на карте чар не остаётся ни одного лепестка сакуры, эта карта уходит в стопку розыгрыша лицевой стороной вверх (или остаётся в области особых карт лицевой стороной вверх, если это особая карта). При этом срабатывает эффект карты «При распаде», если таковой есть.

## Пример



Я разыгрываю карту «Беззвучный барьер» и перемещаю на неё 3 лепестка сакуры из области «Пепел» и 2 лепестка из области «Аура». Из-за этого значение моей ауры стало равно 0, что активирует восстановление «Беззвучного ледокола». Неплохо!

А я тогда использую «Натиск»: возьму по 1 лепестку сакуры из областей «Пепел» и «Аура». Теперь у меня в области «Аура» 4 лепестка, так что я выполню сближение и закончу ход!



Токоё — мэгами, символизирующая вечность. Она трудолюбивый художник. Хотя у неё непростой характер, она щедро делится силами с теми, кого признала. Однако не так-то просто соответствовать её представлениям о прекрасном...



## §6. КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ

### Базовые принципы игры

- Если в области, в которую нужно переместить лепесток сакуры, уже находится максимальное количество лепестков, то лепесток не перемещается. Например, если значение вашей ауры равно 5, вы не можете использовать базовый манёвр «Сближение».
- Если в области, из которой вы должны переместить лепестки сакуры в результате урона или эффекта карты, недостаточно лепестков, переместите все лепестки, которые можете переместить.
- Если на карте указано несколько эффектов, применяйте их по очереди сверху вниз.
- Текст карты имеет приоритет над текстом правил.
- Если два эффекта противоречат друг другу, одновременно позволяя и запрещая какое-либо действие, то приоритет у запрещающего эффекта.

### +X/+Y

Этот модификатор изменяет значение урона от атаки, увеличивая или уменьшая его в зависимости от знака («+» или «-»). Число слева (X) изменяет значение урона, наносимого ауре, число справа (Y) — значение урона, наносимого здоровью. Этот модификатор не применяется, если начальное значение урона указано как «-».

### Безответность

«Безответность» — свойство некоторых атак. Вы не можете разыграть карту реакции, если по вам проводится атака со свойством «Безответность». Если в скобках после термина «Безответность» есть уточняющее условие — к примеру, «Безответность (обычные карты)», — то в ответ нельзя разыграть указанные в скобках карты.

### Восстановление и немедленное восстановление

«Восстановление» и «Немедленное восстановление» — свойства некоторых особых карт, позволяющие восстановить использованную особую карту при выполнении определённого условия. Если в завершающей фазе вашего хода выполняется условие, необходимое для восстановления особой карты, переверните её лицевой стороной вниз — теперь она готова к повторному использованию. Особая карта со свойством «Немедленное восстановление» становится готовой к повторному использованию в тот момент, когда выполняются условия, необходимые для немедленного восстановления этой карты.

### Всегда

Некоторые карты атак и действий обладают свойством «Всегда». Это означает, что эффект карты определённым образом меняется, как правило, при выполнении указанных условий. Прежде чем разыграть карту со свойством «Всегда», проверьте, можно ли её разыграть и каким образом.

### Запечатать

Чтобы запечатать карту, положите её под карту со свойством «Запечатать карту». Запечатанная карта, по сути, убирается из игры, хотя некоторые эффекты могут привести к перемещению запечатанной карты в другую область.

### Изо всех сил

Вы можете разыграть карту с таким свойством вместо карты усилия, когда выполняете действие усилия в вашей основной фазе. В таком случае применяются эффекты «Изо всех сил». Карты со свойством «Изо всех сил» не считаются картами усилия. Вы можете разыграть карту со свойством «Изо всех сил» по обычным правилам, но в таком случае её эффекты «Изо всех сил» не применяются.

### Использованная

У некоторых особых карт есть свойство «Использованная», эффект которого применяется только тогда, когда соответствующая особая карта была использована.

### Неизбежность

«Неизбежность» — свойство некоторых атак. Атака с таким свойством наносит урон, а её эффекты применяются, даже если в ответ на неё была разыграна карта реакции и после изменения расстояния противник находится вне диапазона атаки.

### Оглушение

«Оглушение» — это состояние игрока. Когда игрок получает состояние «Оглушение», он кладёт жетон оглушения на карту энергии. Если оглушённый игрок должен увеличить значение своей энергии, вместо этого он не увеличивает значение энергии и снимает с себя состояние «Оглушение» (убирает жетон оглушения с карты

энергии). Игрок не может получить состояние «Оглушение», если уже оглушён. Оглушённый игрок может тратить энергию.

**Примечание.** Если вы оглушены и значение вашей энергии уже равно 2, вы не можете увеличить значение энергии, но всё равно снимаете состояние «Оглушение» в тот момент, когда должны были бы увеличить значение энергии.

### Ограничение

«Ограничение» — свойство некоторых карт. Разыграв карту с таким свойством в свой ход, вы больше не можете разыгрывать другие карты или выполнять базовые манёвры до конца вашего хода. Разыграв карту с таким свойством в ход противника, вы больше не можете разыгрывать другие карты (реакции) до конца текущего хода противника.

### Отмена

Этот эффект позволяет игнорировать урон от атак и эффекты «После атаки». Отмена урона отменяет только урон, отмена эффектов «После атаки» — только эффекты «После атаки». Отмена атаки отменяет и урон, и эффекты «После атаки».

### Слабость

«Слабость» — свойство некоторых карт чар. Если карта чар с таким свойством в игре и вашему здоровью наносится хотя бы 1 урон по любой причине, кроме формирования новой колоды, то все лепестки сакуры, лежащие на этой карте чар, перемещаются в область «Пепел», а сама карта чар уходит в стопку сброса. Поскольку карта уходит не в стопку розыгрыша, это не считается распадом, и эффект «При распаде» не применяется.

**Важно!** Урон, наносимый ауре, никак не взаимодействует со «Слабостью».



### Сокрушение

«Сокрушение» — свойство некоторых атак. Максимальное значение урона, наносимого атакой ауры, равно 5, однако карты со свойством «Сокрушение» игнорируют это правило и могут нанести 6 и более урона.

### Увеличение диапазона атаки

Этот эффект увеличивает диапазон атаки. Модификатор «мин.» относится к минимальному значению диапазона, а модификатор «макс.» — к максимальному. «Увеличение диапазона атаки (мин. X)» означает, что диапазон атаки увеличивается в вашу сторону на указанное число. «Увеличение диапазона атаки (макс. X)» означает, что диапазон атаки увеличивается в сторону противника на указанное число.

Например, диапазон атаки «Рубящего удара» равен 3–4.

После применения эффекта «Увеличение диапазона атаки (макс. 1)» диапазон этой атаки станет равен 3–5, а после применения эффекта «Увеличение диапазона атаки (мин. 1)» — 2–4.

Диапазон атаки «Рассекающего удара» равен 3. После применения эффекта «Увеличение диапазона атаки (макс. 1)» диапазон этой атаки станет равен 3–4, а после применения эффекта «Увеличение диапазона атаки (мин. 1)» — 2–3.

Диапазон атаки «Альфа-грани» равен 1, 3, 5, 7. После применения эффекта «Увеличение диапазона атаки (макс. 1)» диапазон этой атаки станет равен 1, 3, 5, 7–8, а после применения эффекта «Увеличение диапазона атаки (мин. 1)» — 0–1, 3, 5, 7.

### Уменьшение диапазона атаки

Этот эффект уменьшает диапазон атаки. Модификатор «мин.» относится к минимальному значению диапазона, а модификатор «макс.» — к максимальному. «Уменьшение диапазона атаки (мин. X)» означает, что диапазон атаки уменьшается в вашу сторону на указанное число. «Уменьшение диапазона атаки (макс. X)» означает, что диапазон атаки уменьшается в сторону противника на указанное число.

Например, диапазон атаки «Рубящего удара» равен 3–4. После применения эффекта «Уменьшение диапазона атаки (макс. 1)» диапазон этой атаки станет равен 3, а после применения эффекта «Уменьшение диапазона атаки (мин. 1)» — 4.

Диапазон атаки «Рассекающего удара» равен 3. После применения эффекта с любым модификатором («макс. 1» или «мин. 1») эта атака теряет показатель диапазона и отменяется.

Диапазон атаки «Альфа-грани» равен 1, 3, 5, 7. После применения эффекта «Уменьшение диапазона атаки (макс. 1)» диапазон этой атаки станет равен 1, 3, 5, а после применения эффекта «Уменьшение диапазона атаки (мин. 1)» — 3, 5, 7.

## §7. ПРИМЕРЫ КОЛОД

Если у вас возникли проблемы с составлением колоды, попробуйте использовать следующие готовые колоды. Каждая из этих колод состоит из 9 обычных и 4 особых карт, поэтому перед началом партии вам будет нужно убрать 2 обычные карты и 1 особую карту (если вы всё ещё сомневаетесь, уберите карты, выделенные красным).

### Юрина и Саинэ

#### Обычные карты

«Рубящий удар», «Рассекающий удар»,  
«Удар рукоятью», «Молниеносный  
выпад», **«Натиск»**, «Разрубающий взмах»,  
«Оглушающий выпад», **«Сфера влияния»**,  
«Дрожащий кристалл».

#### Особые карты

«Крушение лунной тени»,  
**«Ритмичные взмахи»**, «Резонансный ритм»,  
«Беззвучный ледокол».

### Юрина и Химика

#### Обычные карты

«Рубящий удар», «Рассекающий удар»,  
«Удар рукоятью», **«Стойкость»**,  
«Беглый огонь», «Магнум», **«Канонада»**,  
«Шаг назад», «Обратная тяга».

#### Особые карты

**«Крушение лунной тени»**,  
«Красный патрон», «Багровая пустошь»,  
«Алые видения».

### Юрина и Токоё

#### Обычные карты

«Рубящий удар», «Рассекающий удар»,  
«Удар рукоятью», «Молниеносный выпад»,  
«Скользкий удар», «Вежливый ответ»,  
**«Кроличий прыжок»**, **«Песнь и танец»**,  
«Переломный момент».

#### Особые карты

«Штормовое наступление», «Бессмертник»,  
«Вечный пунтик», **«Бесконечный ветер»**.

### Саинэ и Химика

#### Обычные карты

«Ритмичное движение»,  
«Разрубающий взмах»,  
**«Оглушающий выпад»**, **«Сфера влияния»**,  
«Выстрел», «Беглый огонь», «Магнум»,  
«Шаг назад», «Обратная тяга».

#### Особые карты

**«Ритмичные взмахи»**, «Резонансный ритм»,  
«Красный патрон», «Алые видения».

### Саинэ и Токоё

#### Обычные карты

**«Ритмичное движение»**, «Разрубающий  
взмах», «Оглушающий выпад»,  
**«Сфера влияния»**, «Дрожащий кристалл»,  
«Скользкий удар», «Вежливый ответ»,  
«Песнь и танец», «Переломный момент».

#### Особые карты

«Беззвучный ледокол», «Бессмертник»,  
**«Бесконечный ветер»**, «Вечная луна Токоё».

### Химика и Токоё

#### Обычные карты

«Выстрел», «Беглый огонь», «Магнум»,  
«Шаг назад», «Скользкий удар»,  
**«Вежливый ответ»**, «Кроличий прыжок»,  
«Песнь и танец», **«Ветренный пейзаж»**.

#### Особые карты

«Красный патрон», **«Багровая пустошь»**,  
«Бессмертник», «Бесконечный ветер».



## §8. МЭГАМИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Благодарим за то, что прочитали правила базовой игры. Надеемся, что вам понравилась игра. Если вы ещё не провели ни одной партии, попробуйте сыграть дуэли из раздела «Обучение дуэли» и проведите поединки, используя сочетания следующих мэгами из набора «Воины сакуры. Первые шаги»: Юрины, Саинэ, Химики и Токоё. Если же вам хочется большего, попробуйте сыграть за более сложных мэгами из набора «Воины сакуры. Первые шаги»: Оборо и Юкихи. Мы также рекомендуем приобрести набор «Воины сакуры. Мастера дуэли». В нём вас ждут 6 новых мэгами, предназначенные для игроков среднего и продвинутого уровня. Овладев силами новых мэгами, вы сможете проводить более напряжённые и разнообразные поединки. Для каждой мэгами среднего и продвинутого уровня есть дополнительные правила (см. ниже).

### Оборо



Некоторые карты Оборо обладают свойством «Ловушка».

#### Ловушка

Каждый раз перед тем, как сформировать новую колоду, вы можете сперва разыграть 1 карту со свойством «Ловушка» из вашей стопки сброса (если такая карта там есть).

### Юкихи



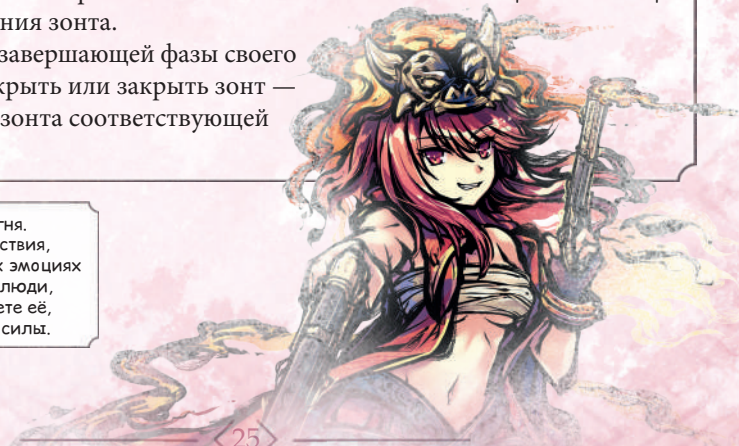
Если вы решили использовать силы Юкихи, во время подготовки к игре возьмите двустороннюю карту зонта и положите эту карту стороной «Закрыт» вверх.

На некоторых картах Юкихи изображены символы открытого и закрытого зонта. Значения диапазона и урона, а также эффекты таких карт меняются в зависимости от текущего состояния зонта.

Один раз во время завершающей фазы своего хода вы можете открыть или закрыть зонт — переверните карту зонта соответствующей стороной вверх.



Химики — богиня огня. Она олицетворяет действия, основанные на пламенных эмоциях и страсти. Ей нравятся люди, и, если вы заинтересуете её, она одолжит вам свои силы.



## Шинра

Если вы решили использовать силы Шинры, во время подготовки к игре присоедините к игровому полю фрагмент стратагем, а также возьмите два жетона стратагем: один «Божественный замысел» (синий жетон) и один «Дьявольский умысел» (красный жетон). Положите эти жетоны на фрагмент стратагем лицевой стороной вниз: жетон «Божественный замысел» — в светлую ячейку ①, а жетон «Дьявольский умысел» — в тёмную ячейку ②. Это начальная раскладка жетонов стратагем. Жетон, лежащий в светлой ячейке, определяет активную стратагему. Некоторые карты Шинры позволяют реализовать её стратагему. Разыграв такую карту, переверните лицевой стороной вверх жетон стратагемы в светлой ячейке и примените эффект карты, соответствующий перевернутому жетону. Как только стратагема была реализована, подготовьте новую: втайне от противника положите по одному жетону стратагемы лицевой стороной вниз в активную и неактивную ячейки на фрагменте стратагем.

**Примечание.** Если по какой-либо причине игрок не подготовил стратагему, он должен сделать это в завершающей фазе своего хода.



## Хаганэ

Некоторые карты Хаганэ обладают свойством «Раскрутка».

### Раскрутка

Вы можете разыграть карту со свойством «Раскрутка», только если выполнены следующие условия:

- текущее значение расстояния хотя бы на 2 больше значения расстояния в начале хода;
- вы не проводили атаки в текущий ход.



## Чикаге



Если вы решили использовать силы Чикаге, во время подготовки к игре возьмите следующие карты: «Парализующий яд», «Галлюциногенный яд», «Ослабляющий яд» и 2 карты «Затмевающий яд» — и поместите их в отдельную область, которая будет называться «сумка ядов».

Эти карты обладают характеристикой «Яд». Карту с характеристикой «Яд» ни при каких условиях нельзя сбросить, и она не считается лежащей в стопке сброса.

Применяя эффекты некоторых карт Чикаге, вы будете подкладывать карты из сумки ядов в руку и колоду противника. Противник ни при каких условиях не может сбрасывать эти карты, и они не считаются лежащими в стопке сброса. Каждый раз, когда игрок, в чьей колоде или стопке розыгрыша находится хотя бы 1 карта ядов, должен сформировать новую колоду, он перемешивает все карты, кроме карт ядов, затем кладёт все имеющиеся у него карты ядов на верх своей колоды в случайном порядке.

**Примечание 1.** Карты ядов не считаются «картами мэгами» для эффектов карт других мэгами. (Например, эффекты некоторых карт Райры электризуют карты «других мэгами». Карты ядов в таком случае не электризуются.)






**Примечание 2.** «Яд» — это не свойство, а классифицирующая характеристика карты. Это значит, что «ядовитость» карты не копируется, когда обычная карта (например, «Дубликатор») становится её копией.

## Куруру



Если вы решили использовать силы Куруру, во время подготовки к игре возьмите 3 карты «Дубликатор» и отложите их в сторону. Вы можете добавить эти карты в колоду, применив эффект карты «Индустрия». Пока карты «Дубликатор» не в вашей колоде, вы не можете их разыграть.

В левом верхнем углу рамок на некоторых картах изображены зубцы шестерёнок. Чтобы применить эффект, описанный в такой рамке, у вас должно быть выложено лицевой стороной вверх определённое количество карт указанного типа или подтипа. Выложенные лицевой стороной вверх карты включают в себя карты в стопке розыгрыша, действующие карты чар и использованные особые карты. Нужный тип (подтип) отмечен кристаллом на рамке с шестерёнкой (см. рамку ниже).


 — атака    — действие    — чары    — реакция    — усилие

**Пример 1.** Если использована особая карта «Истошённый дьявол», а в стопке розыгрыша находятся карты «Поворот!» и «Ускоритель», то можно применить эффект карты «Генератор».

**Пример 2.** Если использована особая карта «Бессмертник», то можно применить эффект карты «Отражатель».

**Пример 3.** Если в стопке розыгрыша лежит карта «Ритмичное движение» и действует карта чар «Дрожащий кристалл», то можно применить эффект карты «Отражатель».

**Примечание.** Если вы не можете применить эффект карты в рамке с шестерёнкой, вы по-прежнему можете применять эффекты данной карты, приведённые вне такой рамки.



В мире цветущей сакуры обитает множество мэгами. Ваши способности достигнут своей вершины, если вы свяжете с ними свою судьбу и подберёте идеальных соратников.



## Райра

Если вы решили использовать силы Райры, во время подготовки к игре присоедините к игровому полю фрагмент грозы. Затем возьмите по 1 жетону бога ветра и бога грома и поместите их на деления «0» соответствующих шкал. Максимальное значение каждой шкалы — 20, поэтому, начиная со значения 10 (когда жетон вернётся к 0), кладите жетоны стороной с цифрой 1 вверх.

Также возьмите и отложите в сторону следующие карты: «Демон ветра: появление», «Демон ветра: реинкарнация», «Демон ветра: гибель». Вы можете добавить эти карты в игру, применив эффект карты «Призыв демона ветра». Пока эти карты не в игре, их эффект не применяется.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, не принадлежащую Райре, эта карта электризуется. Вы можете разрядить электризованную карту и увеличить на 1 значение шкалы бога ветра или шкалы бога грома в следующих случаях:

- сразу же после того, как вы разыграли карту и она стала электризованной;
- в основной фазе вашего хода до или после выполнения обычного действия;
- в начальной фазе вашего хода немедленно перед тем, как сформировать новую колоду.

Поверните разряженную карту на 90°, чтобы показать, что она разряжена.

**Примечание.** Проще говоря, когда вы разыгрываете карту любой мэгами, кроме Райры, вы увеличиваете значение шкалы бога ветра или шкалы бога грома на 1. Даже если вы забыли сделать это в момент розыгрыша карты, вы всё равно сможете увеличить одно из значений позже.

**Пример 1.** Вы используете карту «Скользящий удар». Прежде чем применить её эффект, вы отмечаете, что «Скользящий удар» принадлежит не Райре, а значит, эта карта электризуется. Затем вы сразу же разряжаете электризованную карту, повернув её на 90°, и увеличиваете на 1 значение шкалы бога ветра. После этого согласно эффекту «После атаки» карта «Скользящий удар» возвращается на верх колоды.

**Пример 2.** В основной фазе вашего хода вы использовали особую карту «Бесконечный ветер», в результате чего эта карта электризовалась. Вы немедленно разряжаете её и увеличиваете на 1 значение шкалы бога грома.

**Пример 3.** В начальной фазе нового хода вы собираетесь сформировать новую колоду, но вспоминаете, что забыли разрядить разыгранную ранее карту «Кроличий прыжок», лежащую сейчас в стопке розыгрыша. Поэтому вы разряжаете эту карту и увеличиваете на 1 значение шкалы бога ветра.



## Сарья



Если вы решили использовать силы Сарьи, во время подготовки к игре присоедините к игровому полю фрагмент машины. Затем возьмите 5 жетонов искусственных лепестков (входят в набор «Воины сакуры. Мастера дуэли») и поместите их на машину ①. Отложите в сторону следующие карты: «Форма: якша», «Форма: нага», «Форма: гаруда». Вы можете добавить эти карты в игру, применив эффект карты «Чёрный ящик Джулии». Пока эти карты не в игре, их эффект не применяется.

**Примечание 1.** Если оба микото выбрали Сарью, рекомендуем использовать искусственные лепестки разных цветов.

**Примечание 2.** Искусственные лепестки отличаются от настоящих, поэтому их нельзя перемещать по правилам перемещения настоящих лепестков сакуры.

Некоторые карты Сарьи обладают следующими особыми свойствами:



### Сжечь / Воссоздать

Сожжение искусственного лепестка означает, что вы должны поместить его в область «Сожжение» ②. Воссоздание означает, что вы должны вернуть искусственный лепесток на машину.

### Сожжение

Чтобы разыграть карту со свойством «Сожжение», вы должны сжечь 1 искусственный лепесток, находящийся на машине. Если на машине не осталось искусственных лепестков, вы не можете разыграть карту со свойством «Сожжение».

### Рывок

Это эффект временного перемещения, похожий на базовые манёвры «Сближение» и «Отдаление». Если разыгрывается карта со свойством «Совершите рывок», выберите один из вариантов: «Рывок вперёд» или «Рывок назад». Выбрав «Рывок вперёд», поместите искусственный лепесток с машины на один из лепестков сакуры в области «Расстояние», на котором ещё нет искусственного лепестка. Лепестки сакуры в области «Расстояние», на которых лежит искусственный лепесток, не учитываются при подсчёте расстояния, и к ним нельзя применять прочие эффекты. Вы не можете выбрать «Рывок вперёд», если в области «Расстояние» нет подходящих лепестков сакуры.



Выбрав «Рывок назад», поместите искусственный лепесток с машины на свободную ячейку в области «Расстояние». Такие лепестки учитываются при подсчёте расстояния, но они не могут быть выбраны в качестве лепестков сакуры для других действий. В начальной фазе вашего хода сожгите все использованные для рывка искусственные лепестки (поместите их в область «Сожжение»).

**Примечание 1.** Если на машине нет искусственных лепестков, вы не можете совершить рывок.

**Примечание 2.** Вы не можете использовать лепесток сакуры, на котором лежит искусственный лепесток, поэтому его нельзя переместить из области «Расстояние».

**Примечание 3.** Если в области «Расстояние» находится суммарно 10 лепестков (включая искусственные лепестки), в эту область нельзя перемещать новые лепестки.

### **Трансформация**

---

Если ваша машина трансформируется, выберите одну из следующих карт: «Форма: якша», «Форма: нага», «Форма: гаруда». Положите выбранную карту на свою машину и примените её эффект «Трансформация». Эффект «Трансформация» с выбранной карты действует до конца игры. Кроме того, вам становится доступен новый базовый манёвр, описанный на этой карте.

# ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

	Карта атаки		Здоровье противника
	Карта действия		Аура противника
	Карта чар		Воспламенение противника
	Карта усилия		Ваше здоровье
	Карта реакции		Ваша аура
	Бонусная карта		Ваше воспламенение
	Восстановление		Тепел
	Немедленное восстановление		Расстояние



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: BakaFire

Иллюстрации: TOKIAME

Графический дизайн: BakaFire



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Егора Василюка, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Евгению Саламатину, Валентину Гребенщикову, Евгению Акбашеву, Яну Анохину, Елену Даценко, Романа Дженбаза, Владислава Пржигоцкого и Андрея Черепанова за помощь в подготовке игры к изданию.