

ВОЛШЕБНИКИ ЛЕСНЫХ ЧАЩОБ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В сердце мистического леса,
где повсюду чувствуется древняя магия,
вот-вот начнётся легендарный турнир.

Вы — талантливые волшебники, и, несмотря на свои скромные размеры, решаетесь пройти непростое испытание по призыву таинственных и крайне опасных существ.

Вы должны подчинить их своей воле и отправить на состязание в качестве претендентов на звание чемпиона лесных чащоб. Спешите в древний лес, где волшебство реально, а соперничество беспощадно.

Дайте волю своему воображению!

СОСТАВ ИГРЫ



80 карт
существ



6 карт
волшебников



Карта
1-го игрока

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ◆ Перемешайте карты существ и положите на стол стопкой рубашкой вверх. Это стопка существ **1**.
- ◆ Если вы играете с дополнением «Волшебники», каждый игрок выбирает карту волшебника и кладёт её перед собой выбранной стороной вверх (подробнее смотрите на стр. 11).
- ◆ Откройте верхнюю карту и положите её рядом – это стопка сброса **2**. Когда стопка существ опустеет, перемешайте сброс и сформируйте новую, не забыв открыть верхнюю карту для новой стопки сброса.
- ◆ Каждый игрок берёт из стопки существ по **5 карт в руку** **3**.
- ◆ Игрок, который последним видел ежа, начинает первый раунд. Он получает **карту 1-го игрока** **4**.



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ОПИСАНИЕ КАРТЫ

Каждая карта представляет собой мистическое существо. У него есть имя (5), сила (6), оно относится к определённому виду существ (7) и определённому типу карт (8), а также обладает описанным эффектом (9). Описание терминов игры смотрите на стр. 12.



ВИДЫ СУЩЕСТВ

Каждое существо принадлежит к определённому виду, обозначенному на карте круглым символом (7) под силой существа. Некоторые эффекты карт относятся к определённому виду (7).



Вид



Фениксы



Звери



Растения



Птицы



Рептилии



Насекомые



Нежить

ПРИМЕР ОБЛАСТИ ИГРОКА



ТИПЫ КАРТ

Существует 3 типа карт существ, и все их можно играть в фазах **поиска**, **призыва** и **усиления**.



Карты заклинаний

Эффекты карт заклинаний применяются только в фазе **поиска**.



Карты с активными эффектами

Активные эффекты действуют в фазах **призыва** и **усиления** сразу же после открытия карты существа. В фазе **поиска** активные эффекты карт не применяются.



Карты с пассивными эффектами

Пассивные эффекты применяются в течение всего раунда, за исключением фазы **поиска**, пока карта лежит перед игроком. Некоторые эффекты применяются только в конце игры.



Сила существа

12

Каждая карта существа обладает очками силы (ОС), указанными в левом верхнем углу. Сила существа учитывается во всех фазах раунда и может изменяться пассивными или активными эффектами. Победитель игры определится по наибольшей сумме очков силы на картах в стопках чемпионов игроков.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- ◆ Иногда игроки действуют одновременно, а иногда в порядке хода. В этом случае первым ходит игрок, владеющий картой 1-го игрока, дальше ход передаётся по часовой стрелке.
- ◆ Во время фаз **призыва** и **усиления** каждый игрок в порядке хода применяет активный эффект карты, лежащей лицом вверх перед игроком, даже если данная карта не была сыграна игроком из руки, а была перемещена к нему в результате применения эффекта какой-либо карты.
- ◆ Если эффект противоречит правилам игры, **приоритетным** считается текст на карте.
- ◆ Эффекты сброшенных карт и карт в руке игрока не применяются.
- ◆ Если эффект может быть применён, игрок обязан его применить полностью. Если эффект не может быть применён полностью, то он отменяется. Игрок может сыграть карту из руки, даже если её эффект не может быть применён.
- ◆ Эффекты, влияющие на нескольких игроков, всегда применяются в порядке хода. В этом случае всегда начинайте с того, перед кем лежит карта 1-го игрока.
- ◆ Если несколько эффектов влияют на карты одного игрока, то этот игрок сам определяет порядок их применения.
- ◆ Определение победителя/призёра в случае равенства очков у нескольких игроков происходит в порядке хода.

ОПИСАНИЕ РАУНДА

Игра длится 4 раунда. Каждый раунд состоит из 5 фаз: **поиск, призыв, усиление, подсчёт очков** за состязание и **отдых**.

I. ФАЗА ПОИСКА

Каждый игрок по очереди берёт 1 карту из стопки существ в руку и играет 1 карту из руки. Примените эффекты карт заклинаний, после чего положите их в сброс. Карты других типов кладутся в стопку сброса без применения эффектов.

Состязание - это период игры, который состоит из фазы **призыва** и фазы **усиления**.

II. ФАЗА ПРИЗЫВА

Все игроки выкладывают перед собой 1 карту существа лицом вниз в качестве претендента на чемпионство. Затем игроки одновременно открывают свои карты, активируя пассивные эффекты и в порядке хода применяя активные эффекты.

III. ФАЗА УСИЛЕНИЯ (3 ХОДА)

Фаза усиления длится 3 хода. Каждый ход начинается с того, что игроки в порядке хода либо играют 1 карту лицом вниз в качестве усиления к карте претендента, либо пасуют. Затем игроки одновременно открывают сыгранные карты усиления. После открытия карт сразу же активируются пассивные эффекты, а также применяются активные эффекты (в порядке хода игроков). Сила карты усиления прибавляется к силе претендента. После этого ход заканчивается.

Спасовавший игрок пропускает все последующие ходы этой фазы до её окончания. В конце 3 хода или раньше, если все игроки спасовали, фаза усиления заканчивается и начинается следующая фаза подсчёта очков за состязание.

IV. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА СОСТЯЗАНИЕ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИЗЁРОВ

Каждый игрок суммирует силу претендента и силу карт усиленных, с учётом применения пассивных эффектов. Пассивные эффекты карт игрока могут влиять как на его собственные карты, так и на карты других игроков. Если на карту игрока влияют несколько пассивных эффектов, этот игрок сам определяет порядок их применения.

Затем, в соответствии с количеством набранных очков силы, определяются призёры состязания. Призёрами являются: **победитель состязания**, а также игрок, **занявший второе место**, если в игре 4-5 участников, и игрок, **занявший третье место**, если в игре 6 и более участников.

Победителем состязания становится игрок, набравший наибольшее количество очков силы. В случае равенства очков силы у нескольких игроков побеждает тот из них, кто в порядке хода действовал раньше. Каждый призёр кладёт карту своего претендента **лицом вверх** рядом со своей областью игрока **в стопку чемпионов**.

Важно. Победителем состязания считается только игрок, занявший первое место, а все остальные игроки считаются проигравшими.

V. ФАЗА ОТДЫХА (Пропустите в последнем раунде)

Все сыгранные карты сбрасываются, за исключением карт чемпионов. В порядке хода каждый игрок может решить сбросить все оставшиеся в руке карты или оставить их все для следующего раунда. Перемешайте карты из стопки существ с картами из сброса, чтобы получилась новая стопка существ. Откройте верхнюю карту, чтобы начать новую стопку сброса. Игрок, сидящий слева от победителя, получает **карту 1-го игрока**. Все игроки, у которых меньше 5 карт в руке, добирают их до 5 карт из стопки существ. Затем начинается следующий раунд игры.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Игровая зона Беаты



Игровая зона Глории



Глория призвала **ЖУТКУЮ ВОРОНУ** и усилила её **ГИГАНТСКИМ СКОРПИОНОМ**, **СУМЕРЕЧНЫМ МОТЫЛЬКОМ** и **КОРОЛЕВОЙ ШЕРШНЕЙ**.

Беата сыграла **ЛИСТВЕННОГО ВОЛКА**, усиленного **НОЧНЫМ ЗМЕЕМ**, **ЖИВЫМ ЛИСТОМ** и **ДЛИННОШЕИМ**.

Подсчёт очков силы (ОС) для Глории:

ЖУТКАЯ ВОРОНА: 12 ОС, **ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН:** 10 ОС, **СУМЕРЕЧНЫЙ МОТЫЛЕК:** 8 ОС и **КОРОЛЕВА ШЕРШНЕЙ:** 12 ОС.

На карты Глории одновременно действуют несколько эффектов, поэтому она определяет порядок их применения.

Эффект **СУМЕРЕЧНОГО МОТЫЛЬКА** не действует, так как в этой фазе применяются только пассивные эффекты . Пассивные эффекты карт могут изменять силу отдельных карт, и порядок их применения определяет игрок, на карты которого направлен эффект (в данном примере Глория).

Эффект А: **ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН** уменьшает все значения силы 10+ ОС до 8 ОС. В результате сила **ЖУТКОЙ**

ВОРОНЫ, ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА и КОРОЛЕВЫ ШЕРШНЕЙ становится равной 8 ОС.

Эффект Б: ЖУТКАЯ ВОРОНА добавляет каждой своей карте усиления 2 ОС.

Таким образом, сила ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА, СУМЕРЕЧНОГО МОТЫЛЬКА и КОРОЛЕВЫ ШЕРШНЕЙ становится равной 10 ОС.

Эффект В: КОРОЛЕВА ШЕРШНЕЙ увеличивает силу претендента на 2 ОС за каждое участвующее в игре насекомое  (отмечены в примере ➔). В игре есть 3 насекомых у Глории и 1 насекомое у Беаты. Сила ЖУТКОЙ ВОРОНЫ увеличивается до 16 ОС ($8 + 4 \times 2$).

Итог: 16 ОС (ЖУТКАЯ ВОРОНА) + 10 ОС (ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН) + 10 ОС (СУМЕРЕЧНЫЙ МОТЫЛЕК) + 10 ОС (КОРОЛЕВА ШЕРШНЕЙ) = 46 ОС

Подсчёт очков силы для Беаты:

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН Глории снизил силу ЛИСТВЕННОГО ВОЛКА до 8 ОС.

Итог: 8 ОС (ЛИСТВЕННЫЙ ВОЛК) + 4 ОС (НОЧНОЙ ЗМЕЙ) + 3 ОС (ЖИВОЙ ЛИСТ) + 7 ОС (ДЛИННОШЕЙ) = 22 ОС

Призёры: Глория заняла первое место и стала победителем, а Беата - второе, проиграв в состязании.

После определения победителя действует **эффект ДЛИННОШЕЕГО: ДЛИННОШЕЙ** меняется местами с **ЖУТКОЙ ВОРОНОЙ**, претендентом, который принадлежит победителю. Это действие не меняет итог состязания, пересчёта очков силы не происходит.

Глория, как победительница, забирает карту чемпиона, которой теперь является **ДЛИННОШЕЙ** (он принесёт ей 7 ОС в конце игры). Беата, как проигравшая в состязании, не получила бы карту чемпиона, но среди сыгранных ею карт есть **ЖИВОЙ ЛИСТ** (3 ОС в конце игры), чей эффект позволяет Беате добавить её в свою стопку чемпионов.

Игра заканчивается после определения призёров в 4-м раунде (пропустите фазу отдыха). Проведите финальный подсчёт очков, суммируя только силу чемпионов каждого игрока с учётом эффектов, применяемых в конце игры. Победителем становится игрок с наибольшей суммой очков силы на картах чемпионов. В случае равенства очков у нескольких игроков победителем становится обладатель **ЗОЛОТОГО ФЕНИКСА**. При сохранении равенства выигрывает тот, у кого больше всего карт чемпионов, затем тот, у кого есть карта с наибольшей силой, а затем игрок, у которого больше таких карт. Если равенство всё ещё сохраняется, то определите победителя в порядке очерёдности хода.

ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Карты чемпионов Глории



ДИННОШЕЙ: эффект в конце игры отсутствует, 7 ОС.



ЗОЛОТОЙ ФЕНИКС: благодаря своему эффекту в конце игры карта приносит 20 ОС.



ЖИВОЙ ЛИСТ: поскольку у Глории есть 2 карты **ЖИВОЙ ЛИСТ**, в соответствии с их эффектом каждая из них приносит по 6 ОС.

Итоговый счёт Глории 39 ОС.

ДОПОЛНЕНИЕ «ВОЛШЕБНИКИ»

В начале игры каждый игрок выбирает карту волшебника и кладёт её перед собой выбранной стороной вверх. На каждой карте волшебника указаны его имя **1** и один из видов существ **2**. Во время финального подсчёта очки силы чемпионов того вида, который указан на карте волшебника, удваиваются. Эффекты могут быть применены к этим картам до или после удвоения очков силы. Символы вида существ, указанные на карте волшебника, не учитываются при применении эффектов карт существ.



ИГРА С УЧАСТИЕМ 7-12 ИГРОКОВ

Для игры составом более 6 человек вам понадобятся 2 копии игры «Волшебники лесных чащоб». Удалите из игры одного ТЁМНОГО ФЕНИКСА и одного ЗОЛОТОГО ФЕНИКСА и перемешайте все карты, сформировав одну стопку существ.



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

Если эффект карты противоречит правилам, следуйте тексту на карте.

ВМЕСТО Одна карта помещается на место другой. Заменённая карта сбрасывается, если не указано иное.

ВСЕ ИГРОКИ / ВСЕ ДРУГИЕ ИГРОКИ «Все игроки» или «любой игрок» означает всех игроков, включая вас, «все другие игроки» означает только других игроков, исключая вас.

ВЫБЕРИТЕ Посмотрите карты в указанном месте и затем выполните оставшуюся часть эффекта. Эффект отменяется, если указанное место отсутствует или если в указанном месте нет того количества карт, которое требуется посмотреть.

ДОБАВЬТЕ К ЧЕМПИОНАМ В конце состязания, после определения призёров и применения пассивных эффектов, добавьте карту с такими словами в свою стопку чемпионов независимо от того, стали ли вы призёром состязания.

ДОБЕРИТЕ ПЕРВУЮ КАРТУ Открывайте по одной карте из стопки существ и кладите в стопку сброса лицом вверх, пока не откроете карту, удовлетворяющую условию. Возьмите эту карту в руку. Если вам не удаётся найти нужную карту до того, как опустеет стопка существ, ваш поиск заканчивается, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую стопку существ, открыв также верхнюю карту для новой стопки сброса.

ДОБРАТЬ Возьмите в руку карту согласно условию эффекта, по умолчанию с верха стопки существ.

ЗАБРАТЬ ЧЕМПИОНА В конце состязания, после определения призёров и применения пассивных эффектов, каждый призёр добавляет карту своего претендента в свою стопку чемпионов. По сумме очков силы этих карт определится победитель игры.

КАРТЫ / СТОПКА ЧЕМПИОНОВ Это понятие относится к картам существ, которые игроки-призёры забирают и добавляют в отдельную стопку после состязания, чтобы получить победные очки в конце игры. Призёрами являются: **победитель** состязания, а также **игрок, занявший второе место**, если в игре 4-5 участников, и **игрок, занявший третье место**, если в игре 6 и более участников.

Любой игрок, независимо от занятого места, получает карту чемпиона, если на ней указаны слова «добавьте к чемпионам».

КАРТЫ СОСТЯЗАНИЯ Это все карты претендентов и карты усилений, сыгранные в течение раунда и находящиеся в областях игроков.

КОНЕЦ ИГРЫ Момент игры перед финальным подсчётом очков.

ОБМЕНЯТЬ Две карты меняются местами. Активные эффекты карт после обмена не применяются, если не указано иное.

ОТДАТЬ Выберите карту из своей руки и поместите её в руку другому игроку.

ПОБЕДИТЬ / ПОБЕДИТЕЛЬ В состязании победителем становится игрок, набравший больше всех очков силы. В случае равенства очков определите победителя в порядке очерёдности хода.

ПРИМЕЧАНИЕ. Даже если несколько игроков стали призёрами состязания (забрали карты чемпионов), то победитель всегда один. Все, кроме победителя, считаются проигравшими в состязании.

ПРЕТЕНДЕНТ Это существо, чью карту вы сыграли в фазе призыва. Карта претендента может быть добавлена к картам чемпионов по итогу состязания. Силу карты претендента можно усилить другими картами во время фазы усиления. Некоторые эффекты могут повлечь обмен или замену карты претендента. В конце игры карта претендента, находящаяся в стопке карт чемпионов принесёт игроку очки силы (ОС), указанные в верхнем левом углу карты (если иное не указано в эффекте карты).

ПРИМЕНИТЬ Выполните действия, предписываемые эффектом карты.

ПРОИГРАТЬ / ПРОИГРАВШИЙ Все игроки, за исключением победителя, проигрывают в состязании, даже если они вошли в число призёров и получили карту чемпиона.

САМАЯ СИЛЬНАЯ КАРТА Карта существа с наибольшим напечатанным на карте количеством очков силы (без учета эффектов).

СБРОСИТЬ Положите карту лицом вверх в стопку сброса.

СИЛА / ОЧКИ СИЛЫ Значение силы карты, указанное в верхнем левом углу карты, с учётом всех действующих на неё эффектов.

СОСТЯЗАНИЕ Это период игры, который состоит из фаз призыва и усиления (вместе).

С СИЛОЙ X+ Относится к картам со значением силы X или больше.

СУММА ОС КАРТ УСИЛЕНИЯ Это очки силы всех карт усиления, сложенные вместе, с учётом действия эффектов.

УСИЛЕНИЕ / КАРТА УСИЛЕНИЯ Это все карты, которые любой игрок играет во время фазы усиления, чтобы усилить своего претендента. Их сила и, возможно, эффект увеличивают силу претендента при подсчёте очков силы (ОС).

УВЕЛИЧИТСЯ НА К очкам силы (ОС) карты добавляется указанное количество очков.

ЭФФЕКТЫ Существует 3 типа эффектов: заклинания (применяются только в фазе поиска), активные эффекты (применяются в фазах призыва и усиления) и пассивные эффекты (действуют, пока карта лежит в области игрока, но не в фазу поиска). Некоторые эффекты применяются только в конце игры.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

Пояснения к наиболее сложным эффектам карт.

ВСЕВИДАЮЩИЙ ОРЁЛ Сначала выберите вид существа, затем открывайте карты из стопки существ и кладите в сброс лицом вверх, пока не откроется карта выбранного вида. Затем возьмите эту карту в руку. Если вы не откроете соответствующую карту до того, как стопка существ опустеет, ваш поиск заканчивается, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую стопку существ, открыв также верхнюю карту для новой стопки сброса.

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН В текущем состязании сила всех сыгранных карт с силой 10 и более уменьшается до 8. Это также относится к самому **ГИГАНТСКОМУ СКОРПИОНУ**. Следует отметить, что другие эффекты также могут изменять силу карт. Если к одной карте применяется несколько эффектов, игрок сам определяет порядок их применения. Этот эффект действует только во время состязания, а не в конце игры.

ДЛИННОШЕИЙ После подсчёта очков и определения призёров, победитель обменивает своего претендента на **ДЛИННОШЕЕГО**. Это относится к претенденту, который будет у победителя состязания на момент активации эффекта.

ДРЕМЛЮЩИЙ ЗМЕЙ Возьмите верхнюю карту из стопки существ и замените **ДРЕМЛЮЩЕГО ЗМЕЯ** этой картой. Если новая карта обладает активным эффектом, примените его. Затем сбросьте карту **ДРЕМЛЮЩЕГО ЗМЕЯ**.

ЖИВОЙ ЛИСТ Эта карта добавляется в стопку чемпионов после определения призёров состязания и применения пассивных эффектов, независимо от того, стал ли игрок-владелец призёром состязания. Таким образом, игрок-призёр может забрать более 1 карты чемпиона. В конце игры каждый **ЖИВОЙ ЛИСТ** приносит 6 ОС, если в стопке чемпионов игрока более одного **ЖИВОГО ЛИСТА**.

ЗИЯЮЩАЯ ПАСТЬ Этот эффект применяется после фазы подсчёта очков. Если вы не стали победителем раунда, то независимо от того, вошли вы в число призёров или

нет, положите верхнюю карту из стопки сброса в свою стопку чемпионов и сбросьте **ЗИЯЮЩУЮ ПАСТЬ**.

КАМЕННЫЙ ПАУК В фазе подсчёта очков определите сумму ОС всех карт усилений, учитывая действующие эффекты, затем удвойте её и добавьте к силе **КАМЕННОГО ПАУКА**.

КОРОЛЕВА ШЕРШНЕЙ Сила вашего претендента увеличивается на 2 за каждое насекомое в состязании, сыгранное вами и/или соперниками. Сама **КОРОЛЕВА ШЕРШНЕЙ** также считается одним из насекомых в состязании.

КОСОЛАПЫЙ КОРЕНЬ Этот эффект активируется после подсчёта очков и определения призёров. Если вы проиграли в этом состязании, замените победившего претендента на верхнюю карту из стопки существ. Это относится к претенденту, находящемуся в игре на момент применения эффекта.

КРОЛЕНЬ Если вы победитель состязания и после применения всех эффектов ваш чемпион – **КРОЛЕНЬ**, добавьте его в свою стопку чемпионов. Теперь выберите в стопке чемпионов любого игрока другую карту чемпиона и обменяйте её на **КРОЛЕНЯ**.

МНОГОНОЖКА Все другие игроки выбирают карту с силой 1 и сбрасывают её. Если у игрока в руке нет карты с силой 1, ничего не происходит. После этого все игроки, сбросившие карту, добывают по 1 карте с верха стопки существ.

РАСПЫЛИТЕЛЬ СПОР В этом состязании сила всех карт вида «Растение» увеличивается на 1. Это относится ко всем сыгранным картам вида «Растение».

СЛАНЦЕВЫЙ СЦИНК В этом состязании вы можете использовать активный эффект сыгранной карты любого игрока, но не эффект другого **СЛАНЦЕВОГО СЦИНКА**.

СУМЕРЕЧНЫЙ МОТЫЛЁК Положите вместо претендента другого игрока верхнюю карту из стопки существ, а самого претендента положите в сброс.

ТЁМНЫЙ ХОРЁК Выберите 1 карту из 5 верхних карт в стопке сброса. Обменяйте **ТЁМНОГО ХОРЬКА** на эту карту. Если новая карта обладает активным эффектом, примените его. Если в стопке сброса менее 5 карт, вы не можете применить этот эффект. Вам не разрешается выбирать **ТЁМНОГО ХОРЬКА** в стопке сброса.

ТЁМНЫЙ ФЕНИКС Его эффект действует в конце игры, перед финальным подсчётом очков. Если **ТЁМНЫЙ ФЕНИКС** находится среди ваших чемпионов, все игроки (включая вас) должны сбросить 1 свою карту чемпиона с наибольшим напечатанным на карте количеством очков силы (включая эту карту).

В игре 4 раунда – 5 фаз в каждом

I. ФАЗА ПОИСКА

Возьмите 1 карту, сыграйте 1 карту, примените эффект карты заклинания. После применения эффекта положите карту в сброс. Эффекты карт других типов не применяются, сразу положите их в сброс.

II. ФАЗА ПРИЗЫВА

Сыграйте 1 карту лицом вниз в качестве претендента. Все игроки одновременно открывают карты и применяют их эффекты в порядке хода.

III. ФАЗА УСИЛЕНИЯ (3 ХОДА)

Сыграйте 1 карту лицом вниз в качестве усиления или спасуйте. Все игроки одновременно открывают карты и применяют их эффекты в порядке хода.

IV. ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Определите силу претендентов и призёров состязания, учитывая силу карт усиления и пассивные эффекты. Призёры добавляют карты своих претендентов в свою стопку чемпионов (они принесут очки в конце игры). Призёрами являются: **победитель** состязания, а также **игрок, занявший второе место**, если в игре 4-5 участников, и **игрок, занявший третье место**, если в игре 6 и более участников.

V. ФАЗА ОТДЫХА

При желании сбросьте все карты из руки или сохраните все карты для следующего раунда. Объедините и перемешайте карты из стопки существ и стопки сброса, чтобы получилась новая стопка существ. Доберите карты, пока у вас не будет 5 карт в руке.

Важно! Эффекты, активирующиеся после определения победителя, могут заменять карты, но не влияют на расстановку призёров.