



"Карточная игра с фишками вместо карт, имитирующая пазл-игру (которой нету), имитирующую файтинг (которого тоже нету)."

Версия правил 5.0e

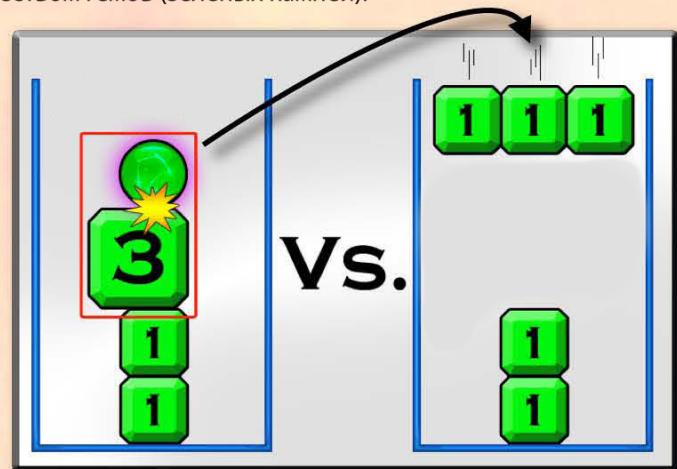
## Суть игры

Ваша цель - наполнить пайлы ваших противников большим количеством гемов (зелёных камней).

Ваш гем-пайл - аналог вашей половины экрана в пазл-видеоигре. Это специальная зона на столе, отдельная от вашей руки, сброса и мешка с фишками. Ваш пайл со временем автоматически пополняется. И чем он больше - тем больше фишек вы берёте каждый ход, но и тем ближе вы к поражению.

Если к концу хода сумма гемов в вашем пайле составит 10 или более, то вы проиграли. (Например четыре 1-гема, один 2-гем и один 4-гем составят в сумме 10.)

Вы начинаете игру небольшой "колодой" фишек. Затем вы покупаете больше фишек, составляя свою колоду прямо во время игры. Ваша колода в какой-то момент позволит вам каждый ход "взрывать" гемы из вашего пайла, что означает убирать их из него и посыпать их в пайл противнику.



## Подготовка: Ваша Начальная Колода

Сначала каждый игрок выбирает себе персонажа из 10-и возможных. Каждый персонаж имеет ровно 3 фишк Персонажа с его лицом на них. Возьмите **3 фишк Персонажа, 1 фишку Взрыва и 6 1-гем фишк** и положите их в свой мешок. Это ваша начальная колода. Затем возьмите 5 фишек из мешка для стартовой руки.



### КРАТКИЕ ПРАВИЛА

- Выберите персонажа и положите свою начальную колоду в мешок.
- Подготовьте Банк.
- Перемешайте фишк в мешке и вытяните 5 штук.
- В начале каждого хода кладите 1-гем из Банка в свой пайл. (Это называется Анте.)
- Сыграйте фишк действия из руки.
- Взрыв гемов позволяет вам посыпать гемы из своего пайла в пайл противнику, а также получать за это деньги для покупок.
- Если ваш пайл составит 10 и более, то вы проиграли.
- Покупайте минимум одну фишку каждый ход.
- Скиньте всё в сброс, затем возьмите новые 5 фишек плюс ещё по одной за каждые 3 гема в вашем пайле.
- Передайте ход следующему игроку.

### СТРУКТУРА ХОДА

- 1) Анте, 2) Действие, 3) Покупка, 4) Очистка.

# Подготовка: Банк

Далее подготовьте банк. Банк состоит из стопок с фишками, которые игроки смогут покупать во время игры. Всего в игре есть 24 разных Пазл-фишек по 5 копий каждой. Выберите любые 10 из этих 24-х и положите их в банк, остальные 14 уберите обратно в коробку. Также банк всегда содержит фишку Гемов, Ран и Фиолетовые фишку Сложить, Взрыв и Двойной Взрыв.

Для первой игры мы рекомендуем использовать следующие 10 стопок Пазл-фишек:

Такое разнообразие начальных стопок вместе с различными комбинациями персонажей при игре вчетвером значит, что возможно 411'863'760 различных начальных условий в игре.

## Банк

### Пазл Фишки - 10 Разных Стопок Каждую Игру\*

				
x5	x5	x5	x5	x5
				
x5	x5	x5	x5	x5

### Гемы, Раны и Фиолетовые - Одинаковые 8 Стопок Каждую Игру



			
x64**	x20	x16	x12
			
x20	x16**	x10	x24

\*Эти 10 стопок рекомендованы для самой первой игры, потом вы можете играть с теми стопками, с какими захотите.

\*\*Указано общее число 1-гемов и Взрывов в игре, но некоторые уже будут в начальных колодах игроков.

# Процесс Игры

## Структура Хода

Каждый ход игроки проходят 4 последовательных фазы: Анте, Действие, Покупка, Очистка.

### Фаза Анте

В начале игры ваш гем-пайл пуст, но **в начале каждого своего хода вы должны взять один 1-гем из банка и положить его в свой пайл.**

### Фаза Действия

**Каждый ход вы можете сыграть одну фишку Действия.**

Для этого положите её в открытую на стол и сделайте то, что на ней написано. (Она не уходит в сброс до фазы Очистки.)

Фишки с  на них позволяют вам разыгрывать больше действий за ход (см ниже).

Если вам нужно взять фишку из мешка, а он пуст, то просто положите все фишки из сброса (не включая фишки, сыгранные на стол в этот ход) в свой мешок, перемешайте их и возьмите сколько хотели. Заметьте, что если ваш мешок пуст вы не должны наполнять его сбросом до тех пор, пока вам не понадобится взять оттуда фишки.

### Фаза Покупки

Пропустите фазу Покупки, если кол-во гемов в вашем пайле составляет 10 или больше, в этом случае вы проиграли. Прочтите секцию Переполнение. Остальные игроки продолжают игру до тех пор, пока не выявится один победитель. Но это уже не должно занять много времени!

Во время фазы Покупки вы можете покупать фишки из банка. Причём **вы должны покупать хотя бы одну фишку каждый ход.** Купленные фишки кладутся в сброс.

Положите любое кол-во Гем фишек из руки на стол (не в гем-пайл!), затем сложите их и добавьте деньги, которые вы возможно получили во время фазы Действия. Эту сумму вы и можете потратить в этот ход на приобретение новых фишек. **Гемы в вашем пайле не считаются за деньги.**

Вы не обязаны тратить все ваши деньги каждый ход, но вы не получите ничего с непотраченных денег, потому что все ваши деньги - потраченные и нет - уйдут в сброс в конце хода. Вы можете покупать столько фишек сколько захотите каждый ход, если вам хватает денег на их покупку.

Например у вас есть 6 монет, вы можете купить любую фишку, которая стоит 6 или меньше или вы можете купить две фишки по 3. Вы даже можете купить фишку, стоящую 1, и не тратить оставшиеся 5 монет, если захотите.

Стоит упомянуть фишку Раны, т.к. это единственная фишка в банке со стоимостью 0. Это значит, что если у вас нету денег на покупки в этот ход, то вы обязаны "купить" Рану.



Помните, что купленные фишки сразу кладутся в сброс и их эффект не срабатывает при покупке. Вы возьмете и сыграете эти фишки позже, так что их покупка сейчас это вклад на будущее.



### Фаза Очистки

Удостоверьтесь, что все купленные в этот ход фишки находятся в сбросе. Также положите в сброс все сыгранные вами фишки со стола (включая фишки Гемов, использованные для покупок) и оставшиеся фишки из руки. **Затем возьмите 5 фишек из мешка..**

### Переполнение

Если вы закончили свой ход с размером пайла более 10 гемов, и в игре осталось ещё хотя бы два игрока, то пошлите избыток в виде 1-гемов следующему за вами противнику. Например если вы закончили ход с пайлом размера 13, то пошлите три 1-гема противнику слева. Он может контр-Взорвать их (см стр.5), если захочет, но новый избыток, посланный вам уже не вызовет Переполнение.



### Бонус Высоты

Чем больше гемов в вашем пайле, тем больше дополнительных фишек вы берёте. **Если в вашем пайле 3 / 6 / 9 гемов, то возьмите экстра +1 / +2 / +3 фишки.** Другими словами если в вашем пайле 3, 4 или 5 гемов, возьмите 1 дополнительную фишку. Если 6, 7 или 8 - две. А если 9 - три дополнительные фишки. Этот бонус прибавляется к обычным 5 фишкам, которые вы берете во время фазы Очистки.

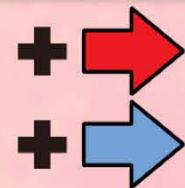
Помните, что если вы должны взять фишки, а ваш мешок пуст, то вы кладете в него все фишки из сброса, мешаете их, а затем продолжаете брать.



# Символы на Фишках, которые Надо Знать

<b>Действие</b> Вы можете сыграть ещё одну фишку Действия в этот ход.	<b>Фишка</b> Возьмите ещё одну фишку из мешка.	<b>Копилка</b> Во время фазы Очистки вы можете положить фишку из руки на мешок. Вы возьмёте её к своему следующему ходу.	<b>Деньги</b> Получите дополнительную монету для покупок в этом ходу.

Цветные стрелки дают вам действие, которое вы можете потратить только на фишки этого цвета. Стрелки бывают коричневые, фиолетовые, красные и синие; каждая даёт дополнительное действие фишкой соответствующего цвета.



## Значки на Баннере Фишки

<b>Атака</b> Атаками можно негативно воздействовать на противников.	<b>Реакция</b> Вы можете сыграть эту фишку в чужой ход, если вас атаковали.	<b>Фиолетовая Сфера</b> Этот символ встречается только на фишках Сложenia, Взрыва и Двойного Взрыва.	<b>Реакция на Взрыв</b> Вы можете сыграть эту фишку, когда противник посыпает гемы в ваш пайл, но только если это не 4-гемы (4-гемы слишком сильны!).

## Некоторые Важные Термины

<b>Сжечь фишку</b> Сжечь фишку - значит вернуть её в банк. Это такой способ улучшить колоду, избавившись от ненужных вам фишек. Если вы сжигаете фишку персонажа, то просто отложите её в сторону (никто не может покупать фишку персонажей).	<b>Получить фишку</b> Получить фишку - значит положить её в свой сброс, а не в руку. Не волнуйтесь, вы вытащите её позже из мешка.	<b>Основное и Реакция</b> Основное действие - это то действие, которое вы можете выполнить в свой ход.  Реакция - это действие, которое вы можете выполнить в ответ на действия противника в его ход. Ситуация, в которой вы можете разыграть реакцию, описана на самой фишке.	<b>На Мешок</b> Положить фишку на мешок то и значит - положить её наверх, а не внутрь.  Когда вы берете фишки из мешка, сначала возьмите фишки, лежащие на нём, а затем уже берите из него. Если вы положили несколько фишек на мешок, то сложите их в стопочку и берите по порядку.
<b>На столе</b> Нужно потратить действие, чтобы выложить фишку "на стол". Но как только она в игре, вы получаете все её преимущества каждый ход, не тратя больше действий.		<b>Вы можете сыграть только одну реакцию на каждое событие, фишка реакции при этом кладется в сброс.</b>	

# Фиолетовые Фишкы

Три фиолетовые фишкы - сердце игры. Они позволяют вам складывать гемы в вашем пайле и избавляться от них, посылая их вашим противникам.

## Сложить

Эта фишк складывает два гема в вашем пайле в один, если их сумма равна 4 и меньше. Например 2-гем и 1-гем складываются в 3-гем. (Положите 2-гем и 1-гем в банк, затем возьмите 3-гем из банка и положите его в свой пайл.) Затем вы можете сыграть ещё одно действие по стрелке.

## Взрыв

Вы можете использовать Взрыв в свой ход, а также как реакцию в ход противника (вот что означает фиолетовый щит). Сыгранный как реакция он называется контр-Взрывом.

Если вы используете Взрыв в свой ход, **возьмите одну Гем фишку из вашего пайла, разделите её на столько же 1-гемов и пошлите их противнику, который ходит после вас, затем получите +\$1**. Например если вы взорвали 3-гем, положите его обратно в банк и пошлите три 1-гема (из банка) противнику, который ходит после вас. Также вы теперь можете потратить на 1 монету больше при покупке в этот ход.

Если ваш противник взорвал свои гемы и послал их вам, то вы можете ответить ему реакцией вашего Взрыва в его ход. Это позволит вам уменьшить количество посланных вам гемов, и вы даже можете послать гемы противнику, если взорвете гемов больше, чем он (Он при этом может контр-контр-Взорвать их обратно вам!). Но за эти Взрывы вы не получаете никаких денег.

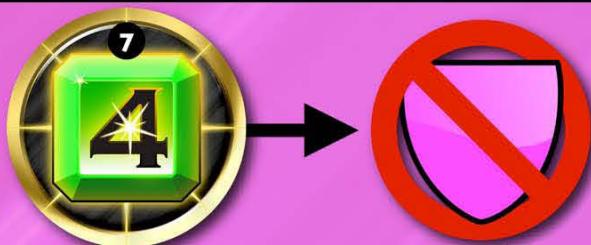
Например если противник перед вами взорвал 3-гем, а вы контр-взорвали 1-гем, то вы остановили один из трех летящих в вас 1-гемов, поэтому вы должны добавить только два 1-гема в свой пайл. А т.к. вы ещё и взорвали один из своих гемов, то ваш пайл в итоге увеличился всего на один 1-гем, вместо трёх.

Другой пример. Ваш противник взорвал 1-гем, а вы контр-взорвали свой 4-гем. Получается вы остановили его 1-гем и послали ему обратно три 1-гема!

Использование Взрыва как реакцию удобно, потому что оно не отнимает действия в ваш ход, но обычно это защитный шаг. Взрыв в свой ход позволяет вам побеждать ваших противников гораздо проще и даёт вам экстра монеты для покупок.

## Двойной Взрыв

Двойной Взрыв работает точно так же, как и обычный Взрыв, за исключением того, что вы можете взорвать два гема из своего пайла вместо одного, и вы получаете +\$2 в фазе покупок вместо +\$1.



## Неуязвимый!

4-гемы - особенны. Если вы взорвете 4-гем в своём пайле, то никто не сможет контр-взорвать его, никто даже не сможет сыграть фишку реакции с фиолетовым щитом! (Если вы взорвёте 4-гем вместе с другим гемом Двойным Взрывом, то они будут неуязвимы вместе.)

## Начните ИграТЬ Прямо СейЧас

Теперь прекратите чтение правил. Оставшиеся страницы - просто скучный разбор некоторых деталей на случай, если у вас возникнут проблемы. Вы уже знаете достаточно для того, чтобы начать играть. А вот кстати рекомендованные наборы 10-и пазл Фишек:

### Первая Игра

Комбо Сложны, Взять Три, Сущность Гема, Нокдаун, Всего по Одному, Двойной Удар, Очень Раздражает, Саморазвитие, Подлая Атака, Тренировочный День.

### Множество Атак

Практика Комбо, Это Ловушка, Нокдаун, Микс-Мастер, Очень Раздражает, Глупость, Саморазвитие, Подлая Атака, Украсть Фиолетовую, Думать Наперед.

### Без Атак

Взять Три, Гемы в Гемонад, Железная Оборона, Всего по Одному, Двойной Удар, Глупость, Круговорот, Скидки, Секретный Ход, Тренировочный День.

### Безумные Комбо

Практика Комбо, Взять Три, Master Puzzler, Время Комбо, Всего по Одному, Двойной Удар, Глупость, Круговорот, Скидки, Подлая Атака.

### Master Puzzler

Комбо Сложны, Взять Три, Гемы в Гемонад, Нокдаун, Master Puzzler, Микс-Мастер, Рискованный Шаг, Круговорот, Саморазвитие, Тренировочный День.



# Ещё Правила

## Выбор Персонажей

При обычной игре выбирайте персонажей как хотите. В серьёзных играх сначала определите порядок выбора персонажей случайным образом. Игроки затем выбирают персонажей по очереди. Первый игрок имеет преимущество выбора любого персонажа, а последний имеет преимущество выбора контр-персонажа - того, которым будет удобнее играть против уже выбранных.

## Выбор 10 Стопок Пазл Фишек

При обычной игре выбирайте 10 стопок как хотите. В серьёзных играх выбирайте стопки случайным образом. Если вы играете несколько партий подряд с одними и теми же противниками, то после каждой игры все игроки, кроме победителя предыдущей партии, могут поменять одну стопку в банке на другую из коробки. Проигравший первым игрок меняет первым и так далее. Стопку, которую убрали из банка, уже нельзя поменять обратно.

## Цвета Фишек

Фишкы бывают следующих цветов: коричневые, красные, синие, фиолетовые, серые и золотые. Если фишка имеет более одного цвета на баннере, например Очень Раздражает имеет сине-красный баннер, то она считается за любой из них.

## Делайте всё по Порядку

Если на фишке более одного действия, то выполняйте их в обычном порядке: слева направо, сверху вниз. Если же фишка предлагает

вам выбрать два или более действий, то сначала выберите, а потом выполните их в любом порядке.

## Делайте Всё Возможное

Если невозможно сделать всё, что написано на фишке, то сделайте всё возможное. Не переходите к следующей фишке до тех пор, пока не выполните все действия текущей фишки.

## Одновременное Воздействие

Если фишка воздействует на нескольких игроков и важен порядок, то выполняйте её эффект начиная с игрока, чей сейчас ход.

## Розыгрыш Реакции

Когда противник играет фишку и вы отвечаете реакцией, то сначала выполните действие реакции, а затем действие фишки противника.

## Сбросы Открыты

Сбросы всех игроков - это открытая информация, и любой может посмотреть, что лежит у другого игрока в любой момент.

## Отсутствие Фишек

Если в банке закончился какой-либо вид фишек, то вы не можете их покупать и эффекты получения этих фишек от действий не будут больше работать. См примечание на стр.8 при окончании 1-гемов и Ран в игре.

# Пояснения к Фишкам

## Пазл Фишки

### Практика Комбо

Если игрок хочет сбросить фишку с Фиолетовой Сферой вместо двух, то она буквально должна быть нарисована на фишке.

### Комбо Сложны

Банк содержит Пазл фишк, Гем фишк, Фиолетовые фишк и Раны. Помните, что получить фишку -значит положить её в сброс. Вы не можете получить Master Puzzler с помощью этой фишки.

### Взять Три

Ну да... просто возьмите три фишк из мешка.

### Сущность Гема

Сожженная фишк кладется обратно в банк. Можете использовать красную ИЛИ синюю стрелку для того, чтобы сыграть фишку Очень Раздражает.

### Гемы в Гемонад

Реакция возможна, только если вам были "посланы" гемы. Взрывы и контр-взрывы "посылают" вам гемы, но другие операции, например Подляя

Атака, - нет. Если вы "посыдаете" гемы Rook'у, который использует Каменную Стену для их отражения, вы можете использовать эту фишку.

Вы не можете делать контр-взрывы И делать реакцию на те же "посланные" гемы, т.к. нельзя выполнять более одной реакции на каждое событие.

### Это Ловушка

Вы можете выбрать любую стопку в банке: пазл, гем, фиолетовую или раны. Если фишк в стопке закончатся, на ней всё равно остаётся токен, т.к. она может опять восполниться, если игрок сбросит туда фишку. Вы даже можете положить токен на пустую стопку.

### Время Комбо

Просто прочтайте фишку.

### Железная Оборона

Вы можете использовать Взрыв в свой ход или как контр-Взрыв в ход противника, если он посыпает вам гемы. После того, как вы используете Взрыв, он уходит в ваш сброс как обычно.

### Нокдаун

Если у противника несколько наибольших гемов в руке, то он сбрасывает только один из них.

### Master Puzzler

Вы не можете сыграть или получить фишк Гемов. Вы не можете разыгрывать фишк с руки во время выполнения действия Master Puzzler. Не забудьте положить все полученные фишк в свой сброс. Вы не получаете фишку, если она сжигается как часть своего действия, как например фишк Это Ловушка. Если в банке закончились какие-то фишк, вы не можете разыграть их.

### Микс-Мастер

Например если наибольший гем у противника в пайле - 3-гем, то он разбивает его на три 1-гема. Если у него два 3-гема в пайле, то он разбивает только один из них.

### Всего по Одному

### Двойной Удар

См стр.4 с объяснением символов.

## Очень Раздражает

Эта фишкa одновременно синяя и красная, т.е. вы можете сыграть её в фазу действия, если у вас осталась синяя или красная стрелка от другой фишкa. Сыгранная как реакция эта фишкa считается и как синий щит, и как красный кулак, т.е. противники могут ответить вам, например, другим Очень Раздражает или Саморазвитием.

## Глупость

Вау, три стрелки!

## Рискованный Шаг

Если вы положите 4-гем из руки в пайл, то вы не берете ничего из банка, т.к. не существует такой фишкa, как 5-гем.

## Круговорот

Прост и хорош.

## Скидки

Воспринимайте фишкa при скидках как будто они действительно стоят дешевле. Например действие Тренировочного Дня будет смотреть на стоимость со скидкой, а не на ту, которая написана на фишкe.

## Секретный Ход

Вы можете использовать +копилку даже в тот ход, когда вы сыграли фишкa. Вы сбрасываете её со стола, только когда покупаете Сложить, Взрыв или Двойной Взрыв.

## Саморазвитие

Эта фишкa не может сжечь сама себя. Вы можете ответить только одной реакцией на каждое событие. Эта реакция необычна тем, что её эффект происходит после выполнения действия атаки.

## Подлая Атака

Анте берётся из банка.

## Украсть Фиолетовую

Противники сбрасывают только фишкa, на баннерах которых нарисованы фиолетовые сферы. Вы обязаны украсть одну из них. Если красть нечего, то не сжигайте эту фишкa, но вы должны её сжечь если украли фишкu.

## Думать Наперед

Помните, что когда вы берете фишкa, сначала вы берете те, что лежат "на мешке" перед тем, как брать из мешка. При реакции вы можете сжечь эту фишкa вместо того, чтобы сбросить её, если вы хотите уменьшить свою колоду.

## Тренировочный День

Эта фишкa не может сжечь сама себя. Фишкa, которую вы хотите получить, не может стоить дешевле, чем фишкa, которую вы сжигаете.

# Фишкi Персонажей

## Grave - Инверсия

Реакция возможна, только когда вам "посланы" гемы. Взрывы и контр-взрывы "посылают" гемы, а другие операции, например Подлая Атака, - нет. Если вы "послали" гем Rook'у, а он отразил их Каменной Стеной, вы всё ещё можете использовать эту фишкu.



Вы не можете сыграть контр-взрыв И эту фишку как реакцию на один и тот же "посланный" вам гем, т.к. вы можете отвечать только одной реакцией на каждое событие.

## Grave - Боевые Искусства

Эта фишкa не может сжечь сама себя. Фишкi персонажей имеют стоимость 0.

## Grave - Переменный Стиль

Наслаждайтесь.

## Jaina - Игра с Огнем

Пример использования: положите 4-гем из руки в ваш пайл, затем взорвите его с помощью Нестабильной Энергии в этот же ход.



## Jaina - Обжигающее Пламя

Анте кладется из банка.

## Jaina - Нестабильная Энергия

Если кто-то сыграет Украсть Фиолетовый, а у вас на руках Нестабильная Энергия, то вы не обязаны её сбрасывать, т.к. на её баннере не нарисована фиолетовая сфера.

## Midori - Форма Дракона

Анте кладется из банка. Эта фишкa не даёт противникам отвечать вам реакциями фишек Взрыв, Двойной Взрыв, Гемы в Гемонад, Инверсия Grave'a и Каменная Стена Rook'a.



## Midori - Суровые Тренировки

Полученные фишкi кладутся в сброс.

## Midori - Бросить Вредные Привычки

Полученные фишкi берутся из банка и кладутся в сброс.

## Setsuki - Скорость Лисы

Фишкa не требует разъяснений.



## Setsuki - Набор Приемов

Веселитесь.

## Setsuki - Дубль Два

Если вы получите дополнительные действия (+стрелки) с помощью этой фишкi, то вы не сможете их использовать, т.к. ваша фаза действий закончится раньше. Если вы совершили двойную атаку, то на каждую из них можно ответить отдельными реакциями.

## Rook - Каменная Стена

Отражённые гемы "посыпаются", поэтому противник также может отвечать реакцией, например Взрывом или Инверсией.



Вы не можете контролировать И сыграть эту фишку как реакцию на один и тот же "посланный" вам гем, т.к. вы можете отвечать только одной реакцией на каждое событие.

## Rook - Большие Скалы

Например вы можете сжечь 2-гем с руки (вернуть его в банк), а затем взять 3-гем из банка в руку. Если вы сожгёте 4-гем, то не получите вместо него ничего, поэтому не стоит этого делать.

## Rook - Сила Земли

Если вы можете Сложить гемы, то вы должны это сделать. Если нет, то вы всё равно получаете +коричневую стрелку.

## DeGrey - Дробовик

Если у противника несколько одинаково крупных гемов в руке, то он должен сжечь только один из них. Не действует на Покерные Выигрыши Lum'a.



## DeGrey - Хватит Лжи

Сожженные фишкi возвращаются в банк.

## DeGrey - Проблемная Риторика

Если не хотите, то можете не брать новую фишку, даже если противник что-то купил.

### **Valerie - Вспышка Скорости**

Взрыв гемов в свой ход всегда посыпает их противнику, который будет ходить после вас. Если вы берёте дополнительный ход, то вы не становитесь этим противником. Гемы все ещё идут следующему за вами игроку.



### **Valerie - Цветной Сфера**

Эта фишка фиолетовая, коричневая, красная и синяя, т.е. стрелка любого из этих цветов позволяет вам её сыграть. Вы не можете использовать эту фишку как реакцию, но остальные могут реагировать на неё как на Взрывы.

### **Valerie - Творческие Мысли**

Наслаждайтесь фишкой.

### **Geiger - Исследования**

Если вы не найдёте фишку с фиолетовой сферой в мешке, то вы не можете совершить обмен. В этом случае проигнорируйте текст на фишке и просто получите +действие.



### **Geiger - Взгляд в Будущее**

Не забывайте, что когда вы берете фишку, то сначала вы должны взять фишку "на мешке", а уже потом из него.

### **Geiger - Вспомнить Прошлое**

Пазл фишки - это фишки с чёрным значком пазла наверху.

### **Lum - Покерные Выигрыши**

Вы должны потратить коричневое действие, чтобы получить +\$2. Эта фишка не считается за гем, поэтому вы не можете с помощью Рискованного Шага положить её в пайл, а Дробовик не может её разделить.



### **Lum - Сделка с Пандой**

Беседитесь.

### **Lum - Живи на Границе**

Размер вашего пайла проверяется именно в момент розыгрыша фишки. Если он поменяется в течении хода, это уже не важно.

### **Argagarg - Проклятие Морквуда**

Анте кладётся из банка.



### **Argagarg - Водяной Щит**

Эффект фишке на столе срабатывает только после того, как у вас был шанс выполнить контр-Взрывы. Он не сработает, если вы контр-взорвали все посланные вам гемы. Если же часть гемов всё ещё идут к вам, то вы не можете отказаться от эффекта этой фишке.

Часть этой фишке с реакцией может быть сыграна, только когда фишка находится у вас в руке, а не на столе.

### **Argagarg - Защитная Аура**

+Синяя Стрелка - это не часть эффекта "на столе". Вы получаете синее действие только в тот ход, когда сыграли фишку на стол. Эта фишка предотвращает Setsuki от эффекта Дубль Два на коричневую фишку.

## **Фиолетовые Фишки**

### **Сложить**

Если в вашем пайле только гемы, которые вы не можете сложить или вообще нет гемов, вы всё ещё можете сыграть фишку Сложить для получения +Действия. Вы можете это сделать для того, чтобы поменять +фиолетовую стрелку на +чёрную стрелку.

### **Взрыв**

Вы получаете +\$1, только если вы взорвали гем в своём пайле.

### **Двойной Взрыв**

Если у вас только один гем в пайле, вы всё ещё можете сыграть Двойной Взрыв, однако вы получите только +\$1 как от обычного Взрыва. (Вы получаете \$1 за каждый взорванный гем, что обычно давало бы \$2 за Двойной Взрыв.)

## **Гем Фишки**

### **1/2/3/4-Гемы**

Эти фишки считаются за деньги, только когда они играются из руки во время фазы Покупки. Они не считаются за деньги когда лежат в вашем пайле.

Если вдруг у вас закончатся 1-гемы в банке, вы всё ещё можете делать Анте неиспользующимися перевернутыми пазл фишками из коробки. Они будут играть роль 1-гемов в вашем пайле.

### **Раны**

Вы можете купить только одну Рану за ход. Раны вредны для вашей колоды, поэтому вы всё равно не захотите покупать больше, если только вы не пытаетесь кому-то подыграть. Если в банке закончились Раны, то вы больше не обязаны ничего покупать.

## **Больше Информации**

Если у вас возникли вопросы, на которые вы не нашли здесь ответ, то зайдите на форум сайта [www.sirlingames.com](http://www.sirlingames.com) или [boardgamegeek.com/boardgame/67928/puzzle-strike](http://boardgamegeek.com/boardgame/67928/puzzle-strike).

## **Компоненты**

### **● 342 Фишки**

- 120 Пазл Фишек (24 x 5 копий)
- 30 Фишек Персонажей
- 20 Сложить
- 16 Взрывов
- 10 Двойных Взрывов
- 64 1-гемов
- 20 2-гемов
- 16 3-гемов
- 12 4-гемов
- 24 Раны
- 10 Пустых Фишек

### **● 4 Мешка**

### **● Правила**

## **Отдельное Спасибо**

Дональду Х. Ваккарино - за механику игры Dominion (банк с различными начальными условиями, взятие и сброс большого кол-ва карт каждый ход, возможность только одного действия каждый ход со способностью увеличить это кол-во с помощью некоторых карт)

Лонгу Во - за иллюстрации Персонажей.

Всей команде sirlin.net - я принимал решения по игровому балансу, но эти ребята проделали всю работу тестирования всех вносимых изменений.

Вам - за поддержку независимых разработчиков.

