

CHALLENGERS!

ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ

РОЗГЛЯНЬМО ДІЇ ОЛЬГИ ТА ПАВЛА. СПЕРШУ ВОНИ ОДНОЧАСНО Й ОКРЕМО ВИКОНУЮТЬ ДІЇ В ФАЗІ КОЛОДИ (I), ПІСЛЯ ЧОГО РАЗОМ РОЗІГРУЮТЬ ФАЗУ МАТЧУ (II – VII)

ФАЗА КОЛОДИ

Згідно зі своєю програмою турніру в 6-му турі Ольга повинна вибрати 2 карти з колоди рівня В або вибрати 1 карту з колоди рівня С **1**.



Ольга

2

3

4 ЯСНОВИДИЦЯ **4**

Кали втрачає пропуск: перегляньте свою колоду. Виберіть будь-яку карту в горах і поставте її на вершину колоди.

4 РЯТУВАЛЬНИЦЯ **4**

Ця карта має +2. Якщо у вашій колоді залишилася 1 карта (або не залишилася жодної).

1 ПРИВИД **1**

Ваш суперник переміщує 1 вершню карту зі своєї колоди у вашу скриньку.

2 ТАЛІСМАН **2**

Ця карта має +1 за кожну тиж скарбинок, набраних на вашій скарб.

4 ПІРОТЕХНІЧКА **4**

Якщо у вашій колоді залишилася 1 карта (або не залишилася жодної), отримайте 2 фанати.

Ольга бере 5 карт з колоди рівня В, вибирає карту «Ясновидиця» **2** та додає її до своєї колоди. Ольга не хоче брати жодної з 4 інших карт, тож вона кладе їх у роздягальню **3**.

5

4 КУХАР **2**

5 АКУЛА **5**

Рівня (С) В

4 ШТУРМАН **4**

Кали втрачає пропуск: перегляньте 2 вершини карти своєї колоди. Поставте 2 карти під час колоди, а одну на верш.

3 КОВАЛЬКА **3**

Кали на лаві: ваша карта має +1.

Ольга бере 4 карти з колоди рівня В, серед яких вона вибирає «Кухаря» та додає його до своєї колоди **4**. Решту карт Ольга кладе в роздягальню **5**. Вона завершує цю фазу, вирішуючи не вилучати карти зі своєї колоди.

Павло вирішує взяти карти з колоди рівня С. Отже, в поточному турі він може вибрати лише 1 карту **1**.



Павло

2

5 ПРИНЦ **5**

Кали втрачає пропуск: поставте цю карту в скриньку.

10 ЛИХОДІЙ **10**

Покладіть вершню карту зі ступу рівня А на верш своєї колоди, не дивлячись на цю карту.

6 ФАНАТОБУС **6**

Якщо ви маєте 3 або менше трофеїв, отримайте 2 фанати.

6 ФАНАТОБУС **6**

Якщо ви маєте 2 або менше трофеїв, отримайте 2 фанати.

7 ТИРАНЗАВР **7**

Рівня (С) С

Він скидає всі 5 узятих карт, бо жодна з них його не цікавить **2**.

3

4

5 ІЛЮЗІОНІСТКА **5**

Кали втрачає пропуск: ця карта має +1 за кожну ілюзію, набрану на вашій скарб.

7 ВЕДМЕЖАТКО **7**

Рівня (С) С

6 СИРЕНА **6**

Можете перемістити карту з лави суперника у його скриньку.

7 ДРАКОН **7**

Рівня (С) С

6 БАМПЕРНА МАШИНКА **6**

Перегляньте 3 вершини карти своєї колоди. Поверніть їх на верш колоди в довільному порядку.

Павло бере 5 нових карт з колоди рівня С. Він вибирає «Ілюзійністку» **3** та скидає решту карт **4**. Він завершує цю фазу, вилучаючи «Красунчика» та 3 «Новачків» зі своєї колоди. Він повертає їх у коробку.

ФАЗА МАТЧУ

У цьому турі Павло з Ольгою проведуть матч у червоному парку. Вони тасують свої колоди. Павло має трофей з більшим номером туру **1**, тож він відкриває свою верхню карту. Це «Поні». Тепер «Поні» володіє прапором **2**.

Павло



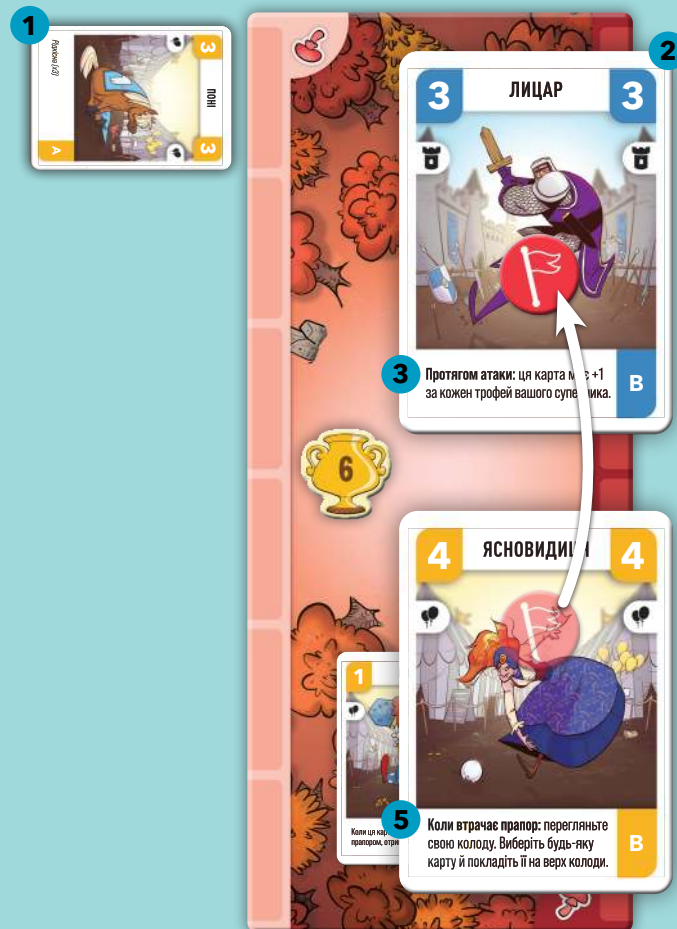
Ольга

Ольга атакує і першою картою відкриває «Клоуна» **3**. Загальної сили 1 замало, тож вона відкриває ще 1 карту. Разом з «Ясновидицею» **4** її загальна сила дорівнює 5, а цього достатньо для захоплення прапора. Ольга бере жетон прапора та кладе його на свою «Ясновидицю» **5**. Карта «Клоуна» залишається під «Ясновидицею».

II

Павло щойно втратив прапор і повинен покласти свого «Поні» на лаву **1**. Тепер він розпочинає свою атаку, відкривши «Лицаря» **2**. Протягом атаки «Лицар» має бонус сили +1 за кожен трофей суперника **3**. «Лицар» Павла має загальну силу 6 завдяки кількості трофеїв Ольги **4**. «Лицар» захоплює прапор, тож тепер він володіє прапором.

Павло



Ольга

Ефект втрати прапора «Ясновидиці» **5** дає змогу Ользі перемістити будь-яку карту на верх її колоди, не змінюючи порядку решти карт у колоді. Потім Ольга кладе своїх «Ясновидицю» та «Клоуна» на два різні місця на своїй лаві.

III

⌚ Пізніше в тому ж матчі...

Тепер черга Ольги атакувати. Ефект «Лицаря» Павла більше не діє **1**, тож його сила дорівнює 3. Ольга відкриває «Кухаря» **2** (якого вона поклала на верх своєї колоди завдяки ефекту «Ясновидиці»). «Кухар» має загальну силу 2. Тепер вона відкриває ще одну карту, це «Клоун».

Павло



Ольга

Загальної сили карт Ольги вистачає для захоплення прапора. Тепер прапором володіє її «Клоун», унаслідок чого застосовується його ефект **3**. Ольга отримує 2 фанатів з запасу.

IV

Ефект «Чарівника» Ольги **1** дає їй змогу покласти свою «Продавчиню» у скид **2**, щоб звільнити місце на її лаві **3**. «Чарівник» також переміг в атаці і тепер володіє прапором.

Павло



Ольга

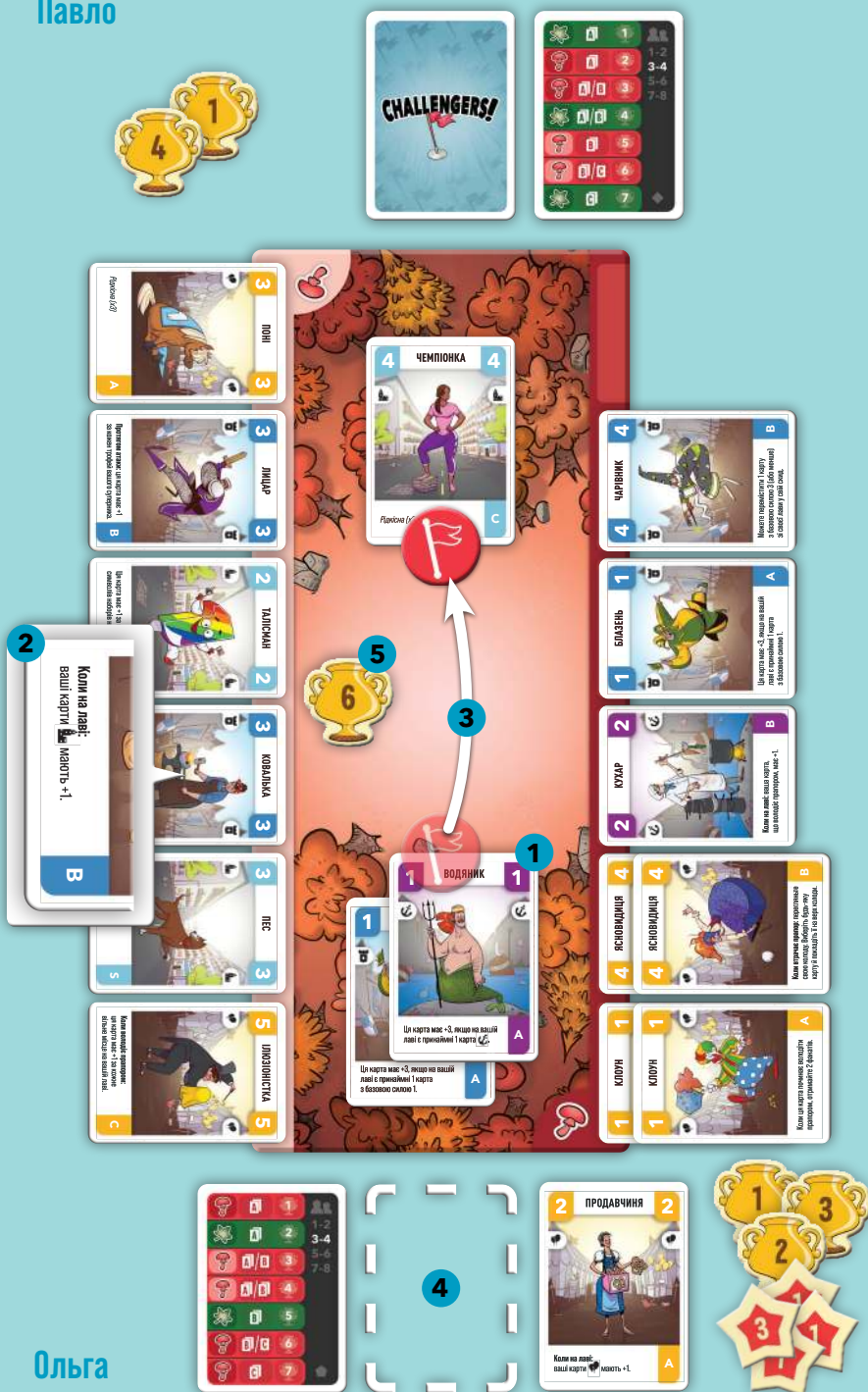
Завдяки ефекту «Кухаря» **4** «Чарівник» має загальну силу 5. Павло відкриває «Ілюзійністку», яка теж має загальну силу 5, тому тепер вона починає володіти прапором **5**. Загальна сила «Ілюзійністки» дорівнює 6, адже вона володіє прапором і Павло все ще має 1 вільне місце на лаві **6**.

V

Пізніше в тому ж матчі...

Павло атакує. Щоб захопити прапор, він повинен мати таку саму або більшу силу, ніж у «Водяника» **1**, що дорівнює 5 (+3 від власного ефекту та +1 від ефекту «Кухаря»). Павло відкриває «Чемпіонку». Завдяки ефекту двох «Ковальок» **2** «Чемпіонка» має загальну силу 6 та починає володіти прапором **3**.

Павло



Ольга

В Ольги не залишилося карт у колоді **4**, тому Павло виграв матч і здобуває жетон трофею **5**.

VI

Ольга та Павло збирають усі свої карти **1** та дивляться свої програми турніру **2**, щоб знати, де вони гратимуть у 7-му турі.

Павло



4



5

Ганна

У 7-му турі Ольга залишається в червоному парку **3**, а Павло переміщується до зеленого парку **4**. Вони гратимуть проти інших суперників (Ганна та Давид) **5**. Після 7-го туру кожен гравець підраховує кількість фанатів **★** на своїх жетонах фанатів **★** і на лицьовій стороні трофеїв. Два гравці з найбільшою кількістю фанатів **★** зіграють у фіналі.

VII

Давид

5



3



2

1



Ольга