

KUBIX

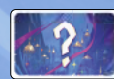
КОМПОНЕНТИ



12 вартових
(по 3 для кожної
фракції)



5 локацій



1 карта-пам'ятка

ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Приготуйтеся до гри як зазвичай (див. правила базової гри, с. 2–3).
- 2 Покладіть карту-пам'ятку з цього доповнення так, щоб усі її бачили.
- 3 Перетасуйте всі 12 карт вартових (ігноруйте їхні звороти).

Покладіть 6 із них долілиць у ряд біля колоди локацій. Залиште місце для 1 карти між колодою локацій і картою вартового, а також між вартовими.

Отже, на **кожному парному** місці сутички ви розміщуєте вартового.

Тепер розкрийте карту **першого вартового** (найближчу до колоди локацій).



- 4 Решту карт вартових поверніть у коробку.
- 5 Необов'язково: якщо ви граєте з локацією, виберіть її карту й покладіть горілиць на верх колоди локацій як зазвичай (докладніше на с. 4).

СТРАТЕГІЧНИЙ ВАРІАНТ

Ви вже зіграли кілька партій з вартовими й тепер хочете планувати свої ходи заздалегідь? У такому разі під час приготувань викладіть **усі 6 карт вартових горілиць**.

ВАРТОВІ

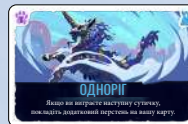
Вартові є лише в парних місцях сутичок.

Якщо сутичка відбувається без вартового, то правила гри не змінюються.

Кожен вартовий належить до однієї фракції    .

Символ фракції зображений на лиці та звороті карт вартових.

Крім того, кожна карта вартового має свій ефект.



Одноріг належить до фракції Династія .

1. ЗІГРАТИ КАРТИ

Грайте свою карту так само, як у базовій грі. Байдуже, бере вартовий участь у сутичці чи ні.

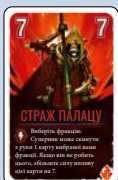
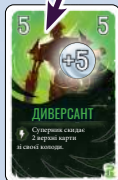
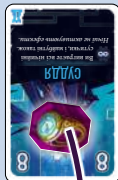
2. АКТИВУВАТИ ЕФЕКТ

Активуйте ефекти карти персонажа як зазвичай і застосуйте їхні наслідки до інших карт. Після цього активуйте ефект карти вартового.

Ви активуєте ефект карти вартового тільки тоді, якщо в цій сутичці ви зіграли карту з його фракції.

Ви повинні якнайповніше застосувати ефект вартового.

Якщо ви обоє зіграли по карті з фракції вартового, то кожен з вас активує його ефект. Порядок не має значення.



Ви зіграли карту **СТРАЖА ПАЛАЦУ**, яка належить до фракції Гільдія .

СЛОН також належить до фракції Гільдія , тож ви активуєте його ефект: додаєте 5 до сили впливу вашої карти в попередній сутичці.

Ви кладете  на свого **ДИВЕРСАНТА (5)** і тепер виграєте цю сутичку.

Ваш суперник не зіграв карту фракції Гільдія , тому він не активує ефект **СЛОНА**.

Виняток. У кожній фракції є вартовий, ефект якого активується лише за умови, що карту його фракції зіграв тільки один гравець. Якщо ви обоє зіграли карту його фракції, то нічого не відбувається.



Ви зіграли карту **СУДДІ**. Це єдина карта фракції **Династія** у цій сутичці, тому ви активуєте ефект **КІШКИ**: «Якщо ваша карта — єдина карта Династії у цій сутичці: переверніть усі модифікатори на будь-якій карті на іншу сторону».

Ви перевертаєте $+3$ на карті **ВОРОЖКИ (6)** вашого суперника стороною -3 догори. Після цього сила впливу вашого **СТРАЖА ПАЛАЦУ (7)** стає більшою, ніж у **ВОРОЖКИ**, і ви виграєте сутичку.

Якби ви обидва зіграли карту фракції **Династія**, то жоден з вас не активував би ефект **КІШКИ**.

3. КІНЕЦЬ РАУНДУ

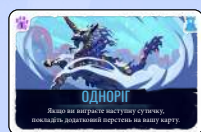
Розкрийте наступного вартового за напрямком гри. Потім переходьте до фази 3 базової гри як зазвичай.

Якщо ви вже розкрили всі карти вартових, то наступні сутички розіграйте без них.

ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

- Якщо у фазі 2 карти поточної сутички скидають (наприклад, завдяки **НАЙМАНЦЮ (1)**), то вартового в цьому раунді не активують. Натомість ви граєте наступну сутичку на тій самій позиції як зазвичай. Тепер можете ще раз спробувати активувати вартового.
- Якщо карти попередньої сутички скинуто (наприклад, завдяки **СТРАЖУ БОЛІТ (13)**), ви переміщуєте всі сутички на одну позицію, щоб заповнити проміжок (див. правила базової гри на с. 17). Це означає, що вартовий може знову стати «вільним» для поточної сутички і ви зможете ще раз його активувати. Для минулих сутичок (з вартовими чи без них) нічого не змінюється.
- Карту, узятую завдяки ефекту **ЛЯЛЬКАРКИ (10)**, вважають зіграною, і вона активує вартового відповідної фракції.

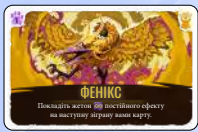
РОЗ'ЯСНЕННЯ ДО КАРТ ВАРТОВИХ



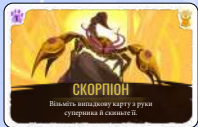
ОДНОРІГ. Ви кладете додатковий перстень на свою карту в наступній сутичці, якщо вона виграє свою сутичку. Якщо карту з додатковим перснем скидають, ефект більше не діє. Якщо пізніше в грі ваш суперник виграє цю сутичку, ви повертаєте додатковий перстень в запас.



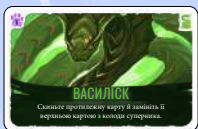
ПАПУГА. Ви активуєте ефект карти, яку використали для активації **ПАПУГИ**. Байдуже, активували ви вже ефект зіграної карти, чи ні.



ФЕНІКС. Ви можете розмістити жетон постійного ефекту на карті з негайним ефектом (див. ЧАПи, с. 2). Якщо ви зіграєте карту з постійним ефектом й активуєте її у фазі 2, на цій карті буде 2 жетони постійних ефектів.



СКОРПІОН. Ви кладете взятую карту на верх скиду суперника.



ВАСИЛІСК. Якщо в колоді суперника немає карт, він не може грати й негайно зазнає поразки.



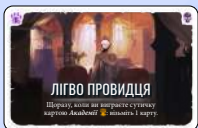
ЖАБА. Ви можете поміняти місцями тільки 2 свої карти в послідовних сутичках. Якщо на цих картах є жетони постійних ефектів і модифікатори, то вони переміщуються разом зі своїми картами.

ЛОКАЦІЇ

Ви можете додати локації з цього доповнення в базову гру.
Ви також можете використовувати ці локації без вартових.



СЕНАТ. Ви кладете модифікатор на карту відразу ж після її розкриття (у фазі 1).



ЛІГВО ПРОВИДЦЯ. Байдуже, виграєте ви поточну чи попередню сутичку.

ІЛЮСТРАЦІЇ

Йонас Шмутцлер: звороти карт, **ОДНОРІГ**, **ЄНОТ**, **ФЕНІКС**, **ЖАБА**

Інґрем Шелл: **КІШКА**, **ПАПУГА**, **СКОРПІОН**, **ВАСИЛІСК**

Кістіна Халіда: **ПАВИЧ**, **СЛОН**, **ЛИСИЦЯ**, **КАЖАН**

Флоріан Герольд: **СЕНАТ**, **ЗАБУТІ РУЇНИ**, **ЛІГВО ПРОВИДЦЯ**, **ЗБРОЙНИЦЯ**, **ХРАМ ВІДРОДЖЕННЯ**

Автори: Мат'є Рівєро та Фаузі Буїда

Графічний дизайн: Франц-Ґеорґ Штеммеле та Олена Ролінська

Ілюстрації: Йонас Шмутцлер, Інґрем Шелл, Кістіна Халіда, Флоріан Герольд



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Munich
Germany
Contact us: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en



Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проекту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Журба
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко