

ПРАВИЛА БИТВИ

ЩО ЦЕ ЗА ГРА?

«Tag Team» — це колодобувівний автобатлер...
з усілякими викрутасами.

Що таке автобатлер?

Автобатлер починається з фази приготувань, протягом якої гравці мають чимало можливостей для вибору. За нею слідує фаза битви, у якій гравці вже нічого не можуть змінити — вони лише спостерігають за перебігом подій!

Що ж тут незвичайного?

У «Tag Team» ви ніколи не тасуєте свою колоду. Ви стратегічно додаєте у неї нові карти, не змінюючи порядок уже наявних у колоді карт.

Що таке колодобудування?

Колодобудування дає змогу протягом гри додавати карти у вашу особисту колоду, посилюючи її та роблячи ефективнішою в боротьбі з вашим суперником.

ОГЛЯД ГРИ

У «Tag Team» гравці влаштовують битви один проти одного, протягом кількох раундів комбінуючи унікальні колоди 2 бійців.

Ви починаєте з бойової колоди, яка містить лише 2 карти (по одній кожного вашого бійця).

• **Час битися!** Одночасно розкривайте по 1 карті й виконуйте зазначені на них інструкції. Коли ви розіграєте 2 ваші карти, раунд завершується.

• **Час готуватися!** Візьміть 3 карти з вашої колоди приготувань (утвореної з колод 2 ваших бійців) і додайте одну з них у вашу бойову колоду, не змінюючи порядок наявних там карт. Невдовзі ви дізнаєтеся, чи буде ваша нова атака успішною... Чи суперник зможе її заблокувати?

• Починається новий раунд і нова битва, але цього разу раунд триватиме, поки не будуть розіграні 3 карти. Бийтеся й готуйтеся, доки хтось не зазнає поразки!

МЕТА

Виграти битву: здолати одного чи кількох ворожих бійців, зменшивши їм кількість очок здоров'я до повного нокауту!



ВМІСТ ГРИ



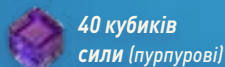
120 бойових карт
(по 10 на бійця)



12 карт драфту



12 планшетів бійців



40 кубиків
сили (пурпурові)



6 маркерів
здоров'я (зелені)



4 особливі
маркери (жовті)



1 жетон
шерифа



1 жетон
присутності
Голема



1 жетон
зміїв



2 жетони
концентрації



5 жетонів
«У вогні!»



11 жетонів
інтриг



1 довідник бійців

ВИБЕРІТЬ БІЙЦІВ

ВАЖЛИВО! Якщо це ваша перша гра в «Tag Team», пропустіть цю сторінку та відразу перейдіть до приготувань на с. 4. Наведена тут інформація не знадобиться у вашій першій битві.

ПРИГОТУВАННЯ КОМАНДИ

Велична битва починається з величної команди.

Перед кожною битвою обидва гравці збирають свою *бойову команду* за допомогою карт драфту.

Перетасуйте карти драфту й роздайте кожному гравцю долілиць половину з них. Потім сформуєте команду одним із 2 зазначених далі способів.



СТАНДАРТНИЙ ДРАФТ

1 Кожен гравець проглядає отримані карти драфту й вибирає 1 карту бійця, яким хоче зіграти. Вибрані карти гравці одночасно викладають горілиць перед собою.

2 Решту карт гравці передають один одному, після чого кожен гравець вибирає другого бійця з отриманих карт. Нові вибрані карти бійців гравці також одночасно викладають горілиць поруч із картою першого бійця.

Після цього гравці розміщують перед собою планшети вибраних бійців. Це їхні *бойові команди*!

Поверніть позostalі карти драфту та планшети бійців у коробку. У цій партії вони не знадобляться.

ЗМАГАЛЬНИЙ ДРАФТ

Виконуйте кроки стандартного драфту, але після вибору першої карти скиньте ще одну долілиць, після чого передайте решту іншому гравцю. Скинуті карти недоступні для вибору в цій партії.



Зрештою, ви можете знехтувати обома наведеними способами й просто вибрати бажаних бійців!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Цей розділ описує приготування до будь-якої партії в «Tag Team», а також особливості вашої першої гри. У вашій першій грі ми пропонуємо зіграти такими двома командами: **Жанна та Чжен Ші** проти **Бодвара та Вон Фейгуна**.

1 РОЗМІЩЕННЯ

Гравці сідають за столом один навпроти одного (якщо є така можливість).

2 ПЛАНШЕТИ БІЙЦІВ

Якщо це не перша ваша гра, візьміть планшети бійців, яких ви вибрали під час фази «Приготування команди» і покладіть їх перед собою на стіл. Інший гравець теж кладе перед собою планшети бійців, яких він вибрав. Якщо ви приготували команди шляхом драфту, можете саме зараз повернути позосталі карти й планшети в коробку.

ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Один гравець бере планшети Жанни та Чжен Ші, а інший — планшети Бодвара та Вон Фейгуна.

УВАГА. Планшет **Бодвара** — двосторонній. Переконайтесь, що ви поклали його стороною з **Бодваром**, а не **Ведмедем-Берсерком**.

3 ЗДОРОВ'Я

Візьміть по 2 маркери здоров'я і розмістіть їх на початкових поділках **А** треків здоров'я ваших бійців **Б**.



4 СИЛА

Візьміть кубики сили в кількості, що дорівнює початковій силі бійців **В**, і розмістіть їх у джерелі сили бійців над їхніми планшетами **Г**.



ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Ви розміщуєте 1 кубик сили для Жанни та 2 для Чжен Ші. Інший гравець розміщує 2 кубики сили для Вон Фейгуна та 3 для Бодвара.

5 ОСОБЛИВІ МАРКЕРИ ТА ЖЕТОНИ



Прочитайте розділи приготувань для кожного з ваших бійців у «Довіднику бійців». Там указані особливі маркери або треки для бійців та особливості приготувань.

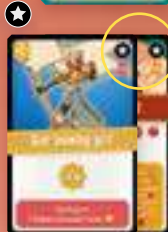
ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Розмістіть особливий маркер на поділці **Д** планшета Жанни, а інший — на поділці **Е** планшета Чжен Ші. Інший гравець розміщує особливий маркер на поділці **Ж** планшета Бодвара, а також кладе 2 жетони концентрації біля планшета Вон Фейгуна **И**.

6 КОЛОДИ БІЙЦІВ

Кожен босць має власну колоду з 10 карт, яка позначена символом цього бійця **К**.



Вилучіть початкові карти **★** кожного вашого бійця (з чорною рамкою і **★**) у верхньому правому куті з обох колод ваших бійців і відкладіть їх убік. Інший гравець робить те саме для своїх бійців.



ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ. Початкова карта Жанни — «Бог понад усе», а Чжен Ші — «Жах морів». Початкова карта Бодвара — «Оскаженіти», а Вон Фейгуна — «...то важче падіння».

7 БОЙОВА КОЛОДА

Подивіться на 2 свої початкові карти **★** і визначте, у якому порядку ви хочете їх розіграти. Покладіть утворену з цих 2 карт колоду долілиць над планшетом вашого бійця, не забуваючи, що зверху повинна бути карта, яку ви плануєте розіграти першою. Це ваша бойова колода **М**.

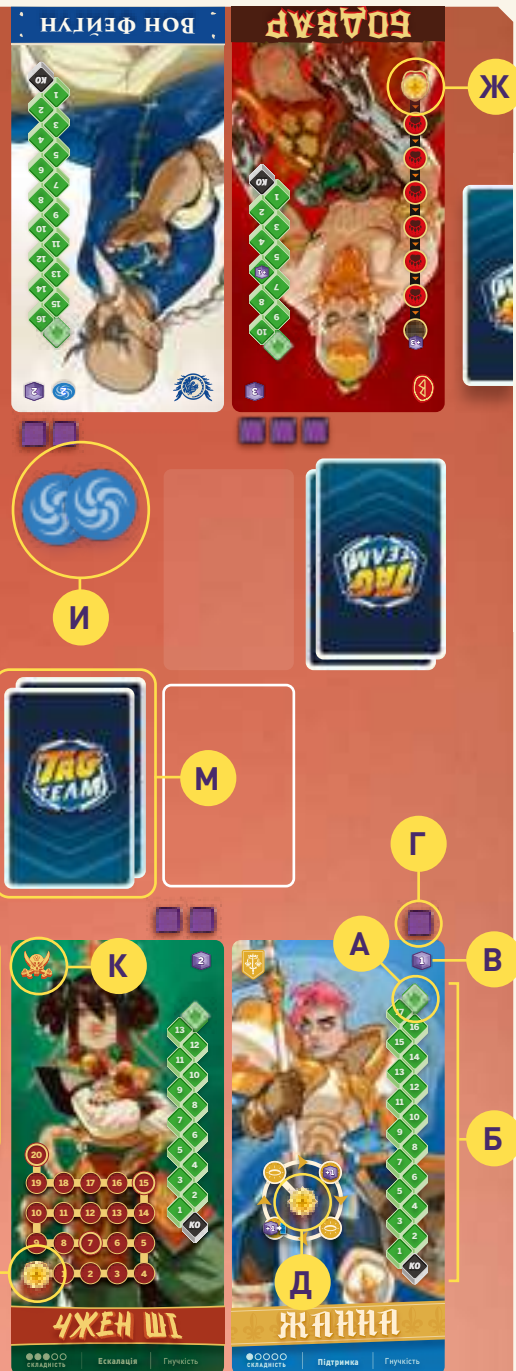
8 КОЛОДА ПРИГОТУВАНЬ

Після цього перетасуйте разом 2 ваші позосталі колоди з 9 карт бійців у кожній, щоб утворити одну колоду з 18 карт — колоду приготувань **Л**. Розмістіть її долілиць поруч із планшетами ваших бійців.

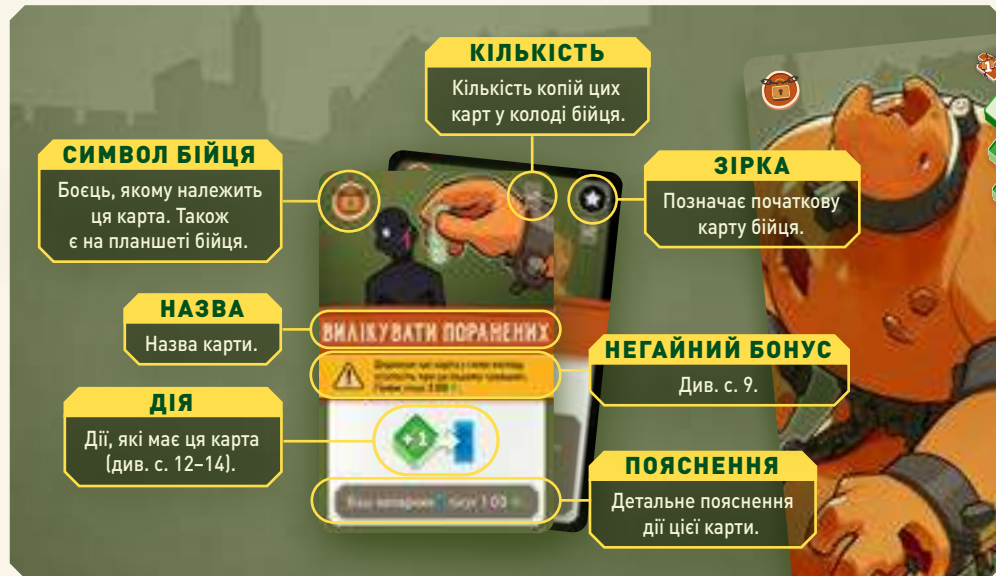
9 ОЗНАЙОМТЕСЯ ЗІ СВОЇМИ БІЙЦЯМИ

Приділіть трохи часу, щоб прочитати розділ ігрової для ваших бійців у «Довіднику бійців». Не читайте зараз розділи частих запитань — вони знадобляться лише тоді, якщо вам будуть незрозумілі особливі ситуації, які можуть виникнути під час битви.

Тепер ви готові розпочати битву!



СТРУКТУРА БОЙОВОЇ КАРТИ



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається із серії раундів. Кожен раунд складається з двох кроків:

КРОК «Б'ЄМОСЯ!»

Ці два кроки виконують по чергові раунд за раундом, доки одного з бійців не здолають, зменшивши його очки здоров'я (ОЗ) до поділки «КО».

КРОК «ГОТУЙМОСЯ!»

КРОК «Б'ЄМОСЯ!»

РОЗІГРАШ БОЙОВИХ КАРТ

Вийдіть на ринг і покажіть, на що здатні!

Крок «Б'ємося!» — битва вашої команди проти команди суперника. Цей крок поділяється на ходи.

ПОРЯДОК АКТИВАЦІЇ. Усі дії вважають одночасними. Це ж битва! Є певні ситуації, для яких важливо знати порядок активації, але вони зазначені або далі в цих правилах, або на самих картах дій.

ХОДИ

Хід складається з одночасного розкриття обома гравцями верхніх карт їхніх бойових колод і виконання вказаних на них дій (також одночасно).

Усі дії зазначені безпосередньо на картах — просто прочитайте карту й дізнаєтесь, що робити!

Найпоширеніші дії:



Атакувати

Зменште значення очок здоров'я (ОЗ) вашого суперника на кількість наявних у вас кубиків сили.



Блокувати

Скасуйте всі атаки, виконані вашим суперником або його напарником.



Посилення

Додайте кубик сили у ваше джерело сили.



Лікування

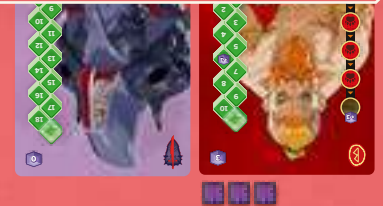
Отримайте зазначену кількість ОЗ.

Детальніше ці та інші дії описані на с. 12–14.

УВАГА! Так, протягом першого раунду ваша бойова колода містить лише 2 карти. Не хвилюйтеся, гра швидко набере обертів!

НЕ ЗАБУВАЙТЕ! ХОДИ ТА РАУНДИ:

- Хід відбувається щоразу, коли гравці розкривають нові карти.
- Раунд починається, коли гравці розігрують перші карти своїх бойових колод, і завершується наприкінці кроку «Готуймося!».



Гравці продовжують виконувати ходи, викладаючи нові карти горілиць на зіграні раніше, доки не відбудеться щось одне:

- Бойові колоди вичерпано.

АБО

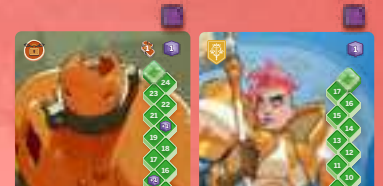
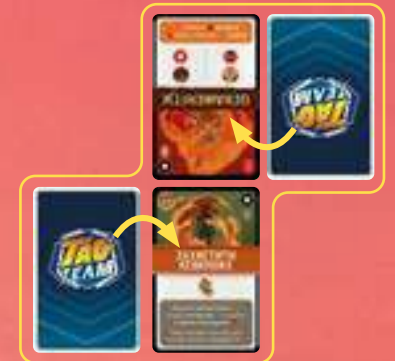
- Один із суперників був нокаутований (його маркер здоров'я досяг поділки «КО» на треку здоров'я).

Якщо в бойовій колоді не лишилося карт, крок «Б'ємося!» завершено.

НЕ ТАСУЙТЕ ВАШУ БОЙОВУ КОЛОДУ.

Ви повинні перейти до кроку «Готуймося!», щоб посилити свою колоду.

Якщо ви здолали одного із суперників, гра негайно завершується (див. «Завершення гри», с. 9)!



КРОК «ГОТУЙМОСЯ!»

Протягом кроку «Готуймося!» ви додаватимете карти з вашої колоди приготувань (яку ви поклали поруч із планшетами ваших бійців під час приготувань до гри) у вашу бойову колоду для її посилення та ефективнішої протидії картам вашого суперника.

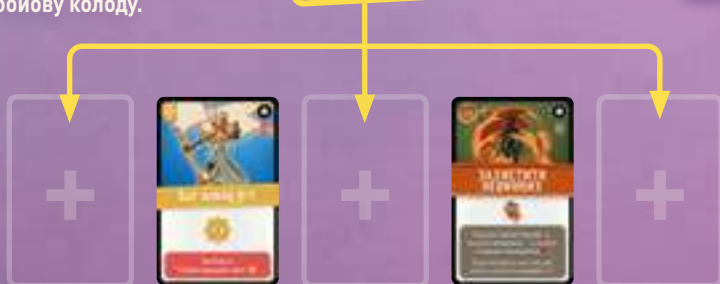
1 ВІЗЬМІТЬ КАРТИ

- Візьміть верхні 3 карти з вашої колоди приготувань.



2 ДОДАЙТЕ КАРТУ

- Виберіть одну з трьох узятих карт.
- НЕ ПОКАЗУЮЧИ СУПЕРНИКУ, додайте її у вашу бойову колоду.



ВАЖЛИВО!

НЕ ЗМІНЮЙТЕ порядок інших карт у вашій бойовій колоді. Ви можете покласти нову карту зверху, знизу або між двома наявними картами вашої бойової колоди.

3 СКИНЬТЕ КАРТИ

- Скиньте дві інші карти, поклавши їх під низ вашої колоди приготувань у будь-якому порядку.



На цьому раунд завершується. Розмістіть свою бойову колоду перед своїми бійцями й почніть новий раунд з кроку «Б'ємося!».

Карти негайного бонусу

Під назвою деяких карт є поле із символом ⚠. Це певний бонус (зазначений на карті), який ви отримуете, коли додаєте цю карту у свою бойову колоду. Додаючи таку карту у свою колоду, ви повинні повідомити іншому гравцю про отриманий вами бонус і застосувати його. Виконуйте це після того, як ви із суперником додали карти у свої колоди. Ви не повинні повідомляти іншому гравцеві назву доданої карти та її розташування у вашій бойовій колоді.



Куди додавати нову карту?

Порядок карт у вашій бойовій колоді не змінюватиметься, тому вам варто подумати, як розмістити нову карту, щоб вона або ефективно протидіяла атакам вашого суперника, або дала змогу скористатися шпаринами в його захисті й завдала йому найбільшої шкоди.

Бракує карт у колоді приготувань

Якщо ви не можете взяти 3 карти з вашої колоди приготувань, гра завершується. Див. «Вичерпання колоди приготувань» далі.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ



Битва може завершитися в одній із 3 ситуацій:



НОКАУТ!

Якщо один із бійців був нокаutowаний внаслідок зменшення його ОЗ до поділки «КО» наприкінці ходу. У такому разі гра завершується, і власник цього бійця програє. Якщо маркер здоров'я досягає поділки «КО», цього бійця більше не можна лікувати.

ВИЧЕРПАННЯ КОЛОДИ ПРИГОТУВАНЬ

У рідкісних ситуаціях, коли гравець не може взяти 3 карти зі своєї колоди приготувань, битва закінчується нічиєю. Ваші бійці виснажені... Перегляньте свою стратегію і спробуйте ще раз!



ОДНОЧАСНИЙ НОКАУТ!

Якщо щонайменше 2 бійці в протилежних командах були нокаutowані в один хід, битва закінчується нічиєю! Можливо, потрібна ще одна битва...

Обережно! Деякі бійці мають ефекти, завдяки яким нокаут не обов'язково означає кінець гри!

Переконайтеся, що ви ознайомилися з усіма 4 бійцями і не зіткнетеся з неприємними сюрпризами...

БИТВА! ОГЛЯД

АКТИВНІ БІЙЦІ ТА НАПАРНИКИ

Тут ви дізнаєтеся більше про структуру битви, здоров'я і силу ваших бійців, а також про всі дії та символи, які можуть трапитися на картах та планшетах бійців.

Розкрита під час ходу карта визначає активного бійця і напарника для цього ходу. Це означає, що активний боєць може бути щоходу іншим або й може не змінюватися протягом кількох ходів поспіль.

АКТИВНИЙ БОЄЦЬ

Активний боєць — це боєць, чю карту розкрили протягом цього ходу.

Усі зазначені на карті дії виконує цей боєць (якщо не вказано інакше).

Активний боєць також є первинною ціллю для суперника (активного бійця іншого гравця).



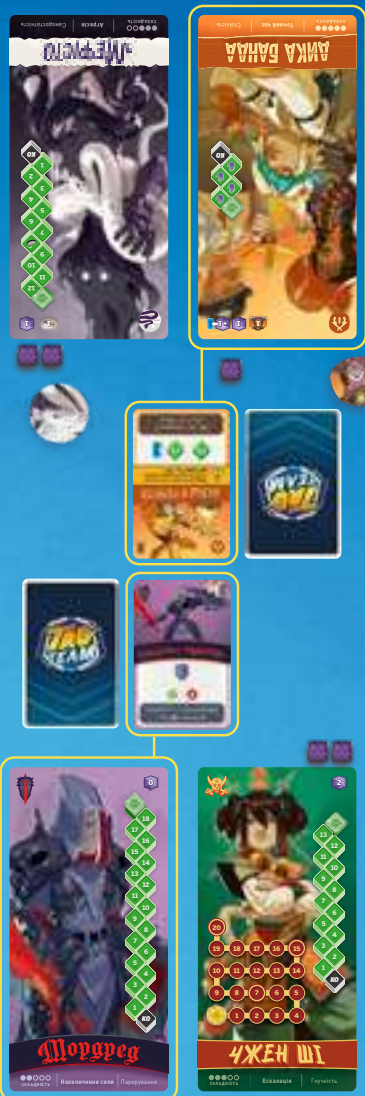
НАПАРНИК

Напарник — це другий боєць у команді, до якої належить активний боєць.

Деякі дії на бойових картах застосовують до його напарника або до напарника вашого суперника. У такому разі вашого напарника позначають символом , а напарника вашого суперника — символом .

ПРИКЛАД. Двоє бійців Олени — *Мордред* і *Чжен Ши*. Протягом цього ходу була розкрита карта *Мордреда*, тому цього ходу саме *Мордред* є активним бійцем, а *Чжен Ши* — його напарницею.

Не забувайте, що новий хід починається щоразу, коли розкривають карти з бойових колод, а раунд складається з двох кроків — «Б'ємося!» і «Готуймося!».



ЗДОРОВ'Я ТА СИЛА



ОЧКИ ЗДОРОВ'Я (ОЗ)

Це життєві сили вашого бійця. Маркер здоров'я  відмічає ОЗ вашого бійця, переміщуючись угору чи вниз **треком здоров'я**  (коли боєць зазнає атак або лікується). Однак будьте обережні! Якщо маркер здоров'я наприкінці ходу перебуватиме на поділці , ваш боєць зазнає нокауту, і ви програєте битву (див. «Завершення гри», с. 9)!

Маркер здоров'я бійця ніколи не може опускатися нижче останньої поділки його треку здоров'я. Якщо маркер досяг останньої поділки, а боєць повинен втратити ще ОЗ, цю решту очок ігнорують.

Ваш боєць ніколи не може мати більше очок здоров'я, ніж максимальна кількість ОЗ на його треку здоров'я. Якщо маркер досяг верхньої поділки, а боєць повинен отримати ще ОЗ (наприклад, завдяки лікуванню), цю решту очок ігнорують. Усі символи, які можуть бути на треку здоров'я вашого бійця, описані на с. 14–15.



СИЛА

Сила бійця  визначає кількість ОЗ , яку втратить його суперник після атаки  бійця (див. «Атакувати», с. 12).

Певні дії приводять до збільшення або зменшення сили протягом битви (див. «Посилення / послаблення», с. 13), але для атак не треба «витрачати» кубики сили бійця.

УВАГА. Символ початкової сили застосовують лише під час приготувань. Щойно ви розподілите ці кубики сили, указаний символ та значення біля нього більше не впливатиме на подальшу битву.

Коли боєць атакує, сила його атаки дорівнює кількості кубиків у його джерелі сили на початку поточного ходу (див. «Атакувати», с. 12). Будь-які кубики, додані або вилучені протягом поточного ходу, ніяк не впливають на атаку.

ПРИКЛАД. Володимир грає за *Голема*, у якого на початку ходу 3 сили   . Він розіграє карту «Глиняний кулак» з базовою атакою. Протягом цього ж ходу після атаки він втрачає 2 ОЗ, що надає йому 1 додаткову силу від символу на треку здоров'я (див. с. 14). Однак сила атаки карти «Глиняний кулак» використовує значення на початку ходу, тобто 3, а не 4.

- Атаку з силою 0 теж вважають атакою, хоч ваш суперник і не втрачає ОЗ під час неї.
- Ваша сила ніколи не може бути меншою за 0.
- Якщо з якоїсь причини запас кубиків сили вичерпано, використовуйте будь-який заміник на власний розсуд.

ДІЇ!

Усі дії на бойових картах обов'язкові. Ви не можете ігнорувати жодну з указаних на картах дій, навіть якщо не здобуваєте від неї переваги або (ще гірше) вона вам шкодить!



АТАКУВАТИ

Коли ви атакуєте, активний боєць іншого гравця втрачає ОЗ у кількості, рівній значенню сили вашого бійця на початку ходу (див. «Сила», с. 11) і переміщує свій маркер здоров'я вниз по треку здоров'я на відповідну кількість поділок.

УВАГА. Якщо ціллю атаки не є активний боєць суперника, це буде зазначено на карті.

ПРИКЛАД. Активний боєць Алли — *Голем*, адже вона розіграла карту «Глиняний кулак». Активний боєць Олени, її суперниці — *Мордред*, адже вона розіграла карту «Темна сила». На карті *Голема* — атака. Сила *Голема* становить 3, тому Олена переміщує маркер здоров'я *Мордреда* на 3 поділки вниз по треку здоров'я і виконує дію на карті цього бійця (див. «Посилення / послаблення», с. 13).



БЛОКУВАТИ

Скасуйте всі атаки, виконані вашим суперником і/або його напарником протягом цього ходу. Байдуже, чи є їхньою ціллю один або кілька бійців. Блокування не скасовує інші ефекти, зокрема **прямі пошкодження** (див. наступну сторінку).



ЛІКУВАННЯ

Отримайте вказану кількість ОЗ, перемістивши ваш маркер здоров'я вгору по треку здоров'я на відповідну кількість поділок.

Якщо дія лікування розіграна одночасно з утратою бійцем ОЗ, просто перемістіть маркер здоров'я на різницю в кількості отриманих і втрачених ОЗ.

Коли маркер здоров'я бійця досягне поділки, його більше не можна лікувати.

ПРИКЛАД. Алла грає карту «Рука праведника» *Жанни*, що атакує із силою 2, проти *Чжен Ші* Олени, яка розіграла «Порохове вино» з ефектом лікування +3. Це означає, що Олена лікує *Чжен Ші* на 1 ОЗ (лікування 3 – атака 2 = лікування 1).



УВАГА. Символи зупинки на треку здоров'я переривають лікування. Наприклад, якщо ви повинні отримати лікування +3, але наступна поділка має символ зупинки, ви лікуєте лише 1 ОЗ.

БОНУСНА ДІЯ

Усі блоки надають бонусну дію у разі успішного скасування щонайменше однієї атаки (див. «Успіх», с. 14).

Бонусні дії за успішний блок зазначені на картах й активуються щонайбільше **один раз за хід**, незважаючи на кількість заблокованих атак.

- Як зазначалося раніше, атаку із силою 0 теж вважають атакою, тому її успішне блокування активує бонусну дію.



СИМВОЛ НАПАРНИКА

Наявність цього символу вказує на залученість до дії вашого напарника.

Посилення із символом напарника означає, що ваш напарник отримує 1 кубик сили.



Атаку, яку виконує ваш напарник, зображено так:



СИМВОЛ НАПАРНИКА СУПЕРНИКА

Коли в дії вказано такий символ, вона впливає на напарника суперника.

Атаку проти напарника суперника зображено так:



МНОЖИННІ АТАКИ

Якщо боєць стає ціллю атак різних джерел (наприклад, суперника й напарника суперника), це вважають **однією атакою**, значення сили якої дорівнює сумарному значенню сил цих 2 бійців.

ПАМ'ЯТАЙТЕ!

Усі дії на картах — обов'язкові. Ви не можете проігнорувати жодну дію на щойно розіграній карті.

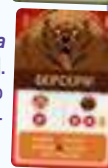


ПРЯМІ ПОШКОДЖЕННЯ

Прямі пошкодження — це втрата ОЗ у кількості, зазначеній на цьому символі. Це не атака, тому на **прямі пошкодження не впливає блокування** або інший ефект, який спрацьовує під час атаки. На цю втрату ОЗ впливають «Зупинки» на треку здоров'я (див. с. 15). Також вона активує ефекти символів на треку здоров'я, через які проходить маркер здоров'я (див. «Символи на треку здоров'я», с. 14). Якщо прямих пошкоджень треба завдати в той же хід, що й атака, просто додайте кількість прямих пошкоджень до сили відповідної атаки.



ПРИКЛАД. Активний боєць Максима, *Голем*, розіграє карту «Захистити невинних» і дає свій жетон напарнику. Унаслідок цього він зазнає 3 прямих пошкоджень. У той же хід Аліна розіграє карту «Берсерк!» *Бодвара* й атакує із силою 3. Прямі пошкодження додають до атаки, тому *Голем* сумарно втрачає 6 ОЗ.



У разі блокування комбінації прямих пошкоджень та атаки блокують лише атаку, але не **прямі пошкодження**.



ПОСИЛЕННЯ / ПОСЛАБЛЕННЯ

Додайте або вилучіть указану кількість кубиків сили до/з джерела сили.

Пам'ятайте: додавання або вилучення сили протягом ходу не впливає на атаки поточного ходу.

-1 : +1 → ПЕРЕДАВАННЯ

Передавання — віддавання об'єкта одного бійця іншому.

У прикладі вище активний боєць передає 1 силу своєму напарнику. Це означає, що активний боєць переміщує 1 кубик сили зі свого джерела сили в джерело сили напарника.

Ви можете передавати лише таку кількість об'єктів, яку маєте, і не можете передавати те, чого у вас немає. Наприклад, якщо ви повинні передати 2 кубики сили, а у вас є лише 1, ви передаєте цей 1 кубик сили.

Х СКАСУВАТИ

Карту бійця суперника повністю ігнорують, вона не має жодного ефекту.

✓ УСПІХ

Це означає, що ви отримуєте бонусну дію, якщо основна дія карти була успішною. Виконання цієї бонусної дії вважають одночасним з основними діями на карті.

Наприклад, у разі успішного блокування атаки ця карта повертає жетон шерифа **Дикій банді**.

Тут, у разі успішної атаки (не заблокованої), **Жанна** лікує 03, що дорівнюють значенню її сили. Якщо її атакували того ж ходу, коли була успішно розіграна ця карта, **Жанна** зменшує кількість зазначених від атаки пошкоджень на кількість отриманого лікування.

СИМВОЛИ! СИМВОЛИ НА ТРЕКУ ЗДОРОВ'Я

Щоразу, коли маркер здоров'я бійця опиняється на поділці із символом або проходить повз нього вгору або вниз (якщо тільки це не символ зупинки), відразу після завершення переміщення маркера здоров'я виконайте пов'язану з цим символом дію.

Якщо маркер здоров'я бійця пройшов повз кілька символів під час свого переміщення, активуйте їх усі одночасно після закінчення переміщення маркера здоров'я.

Якщо маркер здоров'я перебуває на поділці із символом на початку ходу, він не активує його ефект, коли покидає цю поділку.

МНОЖИННІ АКТИВАЦІЇ

Ефекти символів активують, коли маркер переміщується вгору або вниз — це може призвести до кількох активацій протягом одного раунду чи навіть одного ходу, залежно від ситуації.

ПРИКЛАД. Сергій грає за **Голема**. Цей боєць втрачає 2 ОЗ, тому Сергій переміщує маркер здоров'я **Голема** з 16 до 14. Маркер перетнув поділку із символом посилення, тому **Голем** здобуває 1 кубик сили.

Протягом наступного ходу **Голема** лікує на 1 ОЗ його партнер, **Вон Фейгун**, тому Сергій переміщує маркер здоров'я **Голема** на 1 поділку вгору. Маркер перемістився на поділку із символом посилення, тому **Голем** знову здобуває 1 кубик сили! Коли маркер пізніше залишить цю поділку, ефект символу не активують і посилення не відбувається.



ЗУПИНКА

Коли маркер здоров'я бійця опиняється на поділці із символом, він негайно зупиняється, навіть якщо мав переміщуватися далі по треку вгору або вниз. Цей символ зупиняє переміщення маркера здоров'я внаслідок атаки, прямих пошкоджень або лікування.

ПРИКЛАД. Маркер **Дикої банди** повинен переміститися вниз по треку здоров'я, коли її атакують із силою 3. Однак вона втрачає лише 1 ОЗ, бо маркер повинен зупинитися на наступній поділці зупинки. Протягом наступного ходу вона лікує 2 ОЗ, але також відновлює лише 1 ОЗ, бо маркер повинен зупинитися на наступній поділці зупинки.



НЕ ЗАБУВАЙТЕ, ЩО ВСЕ ВІДБУВАЄТЬСЯ ОДНОЧАСНО!

- Усі дії вважають одночасними, зокрема бонусні дії в разі успіху.
- Значення сили бійця завжди дорівнює його силі на початку його ходу.
- Значення прямих пошкоджень і сили атаки додають, а будь-яке лікування віднімають від цієї суми. Отриманий результат застосовують до треку здоров'я бійця.
- Будь-які символи на треку здоров'я та особливих треках активують одночасно після розіграшу всіх дій на всіх картах.

Пам'ятайте, що деякі карти міститимуть певний порядок активації, як-от карта «Руйнівний дотик», яку активують лише після того, як суперник виконав усі дії на своїй карті.



ОСОБЛИВІ СИМВОЛИ НА ТРЕКУ ЗДОРОВ'Я

Є певні символи, які мають лише конкретні бійці. Вони зазначені й описані у відповідних розділах «Довідника бійців».

КЛЮЧОВІ СЛОВА НА КАРТАХ

ПОТІМ. Це формулювання зазначає порядок, у якому треба виконати дії: дію після слова «ПОТІМ» завжди виконують після будь-якої попередньої дії, незважаючи на її успішність.

Суперник. Це формулювання завжди стосується активного бійця іншого гравця. «Суперники» — це одночасно і активний боєць, і його напарник.

Ви. Формулювання «ви» означає активного бійця.

ПРИКЛАД. На карті «Темна сила» **Мордред** зазначено: «Атакуйте, якщо у вас щонайменше 8 сили під час розіграшу цієї карти». Це означає, що **Мордред** атакуватиме, коли у нього буде щонайменше 8 сили.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Будь-який ефект на карті або планшеті бійця головніший за всі правила, наведені в цій книжці!



ОНОВЛЕННЯ КОЛОД

Щоб зіграти знову, відберіть бойові карти кожного бійця в окремі колоди, не забувши покласти зверху початкову карту.



ТВОРЦІ

Керівник студії: Мануель Санчес

Менеджер проєкту: Олів'є Ламонтань

Художній директор: Себастьян Бізо

Графічний дизайн: Себастьян Бізо,
Емілі Коте, Фанні Солньє

Рекламний директор: Жоель Бунік

Головний автор текстів: Мат'є Лего

Коригування: Тіна Вейленд, Тібо де ла Туанн

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладач: Сергій Ніконенко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Компанія профінансувала висадку дерев на заміну тих, що були використані для виробництва наших ігор.



15'



10+



2

© 2026 Le Scorpion Masqué Inc. Використання ілюстрацій, назви «Tag Team», назви «Le Scorpion Masqué» та логотипу «Le Scorpion Masqué» суворо заборонено без письмової згоди Le Scorpion Masqué Inc.

Українське видання © 2026 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

