



МАКСИ- ВСЕЛЕННАЯ

КАРТОЧНАЯ ДУЭЛЬ

Книга правил

БРАЙАН МАККЕЙ

КОМПОНЕНТЫ

- 8 карт-разделителей
- 8 колод героев по 9 карт в каждой колоде:
 - 1 карта героя
 - и 8 карт способностей
- 2 счётчика



СТРУКТУРА КАРТ



- ### КАРТЫ ГЕРОЕВ
- 1 ИМЯ**
 - 2 СТИЛЬ ИГРЫ**

Не является игровым эффектом.
 - 3 ТАЛАНТ**

Ключевая способность героя.
Представлена одной из его карт.
 - 4 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**

Оценивается по шкале от 1 до 3.
 - 5 АВТОР(Ы) И ИЛЛЮСТРАЦИИ К КАРТЕ**



- ### КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ
- 1 ТИП**

В игре представлены 8 разных типов.
 - 2 ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ (ЕСЛИ ЕСТЬ)**

Урон, наносимый противнику.
 - 3 НАЗВАНИЕ**
 - 4 ЭФФЕКТ**

Уникальный эффект карты способности.
 - 5 ЭФФЕКТ ТИПА**

Общий эффект для карт такого типа.

ОБ ИГРЕ

У каждого героя есть личная колода карт способностей. Игроки одновременно разыгрывают карты способностей выбранного героя, пытаясь предугадать намерения друг друга. Для победы необходимо снизить значение **здоровья** ❤️ противника **до нуля** или **уничтожить** его!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает героя и берёт его 9 карт. Затем кладёт на стол карту выбранного героя, а также 2 его карты **суперспособностей** — они начинают игру в **резерве**. Остальные 6 карт игрок берёт в руку. Счётчик необходимо положить рядом с картой героя, установив на нём значение **здоровья** ❤️ на 10, а значение **энергии** ⚡ — на 0.

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из последовательных действий:

1. РОЗЫГРЫШ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый игрок выбирает 1 карту из своей руки и кладёт её на стол лицом вниз. Затем игроки одновременно открывают выбранные карты.

2. ОТМЕНА СПОСОБНОСТЕЙ

Некоторые эффекты типов позволяют одним картам способностей **отменять** другие (см. «Схема отмены способностей» на с. 8). Например, карта **силы**  отменяет карту **ловкости**  . Если разыгранная вами карта **отменяет** карту противника, вы немедленно получаете 1 **энергию**  . Игнорируйте атаку и все эффекты отменённой карты, если на ней не указано иное (см. пункт 4).

3. НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Каждая неотменённая карта наносит противнику урон, равный значению её атаки — оно указано в левом верхнем углу карты и может быть изменено эффектами. Снизьте **здоровье**  героев на соответствующие значения.

Эффект типа карт **защиты**  (и некоторые другие эффекты) позволяет **заблокировать** наносимый вам урон. Блокирование считается успешным, если карта заблокировала хотя бы 1 урон. Заблокированный урон не наносится.

4. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Все эффекты обязательны к применению, кроме эффектов с указанием «можете» — вы сами выбираете, будете их применять или нет.

Есть эффекты, которые можно применить только после нанесения урона. Такие эффекты начинаются со слов **при попадании** и применяются сразу после того, как карта нанесла противнику хотя бы 1 урон.

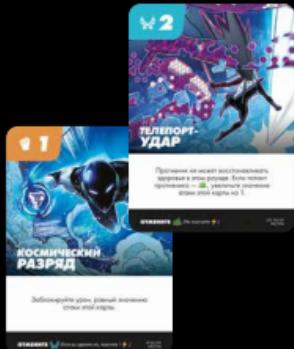
Также некоторые эффекты могут **удалять** карты. Удалённые карты убираются из игры до конца партии.

Игнорируйте эффекты отменённой карты противника, если на ней не указано иное (например, эффект **прорыв** наносит противнику 1 неблокируемый урон, если тот отменил вашу карту).

5. КОНЕЦ РАУНДА

Сбросьте разыгранные карты, а отменённые верните в руку (если в эффекте не указано иное). **Сброшенные** карты лежат на столе лицом вверх рядом с картой героя, чтобы противник в любой момент мог их посмотреть.

Если на этот момент хотя бы у одного из героев значение **здоровья** ❤️ равно 0 или меньше, игра заканчивается. Побеждает игрок, у героя которого значение **здоровья** ❤️ больше. В противном случае начните новый раунд.



ПРИМЕР. Антон разыграл карту **силы** ⚡ «Космический разряд», а Игорь — карту **ловкости** ⚡ «Телепорт-удар». Кarta **силы** ⚡ отменяет карту **ловкости** ⚡ (указано внизу карты). Антон сразу же получает 1 **энергию** ⚡ за отмену карты противника, затем наносит ему 1 урон и применяет эффекты, если это возможно. Игорь не наносит урон и не применяет эффекты, так как его карта была отменена. Затем Антон сбрасывает разыгранную карту, а Игорь возвращает отменённую карту в руку.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Эффект типа карт **оружия** ⚡ позволяет **уничтожить** противника, если тот разыграл карту **передышки** ☀️ в этом же раунде. Если это происходит, игра моментально заканчивается вашей победой. У некоторых героев есть дополнительные способы **уничтожить** противника.

НИЧЬЯ

Если в конце раунда значение **здоровья** ❤️ обоих героев равно 0 или меньше, но при этом одинаково, начните новый раунд. Игра заканчивается, когда в конце раунда значение **здоровья** ❤️ героев перестаёт быть равным. Побеждает игрок, у героя которого значение **здоровья** ❤️ больше (оно может быть отрицательным).

ЗДОРОВЬЕ

Значение **здравья** ❤️ не может быть выше максимального числа, указанного на счётчике. Если вы должны одновременно получить урон и восстановить **здравье** ❤️, сначала примите урон, а затем восстановите **здравье** ❤️.

ЭНЕРГИЯ

Значение **энергии**  не может быть выше максимального числа, указанного на счётчике. **Энергия**  требуется для активации карты **суперспособности** и может быть получена с помощью розыгрыша карты **передышки**  или **отмены** карты противника. **Энергию**  за **отмену** способности вы получаете немедленно, а за розыгрыш карты **передышки**  — в конце текущего раунда.

СУПЕРСПОСОБНОСТИ

Каждый герой из этого набора имеет 2 вида карт **суперспособностей**, обе из которых начинают игру в **резерве**.

ПОСТОЯННЫЕ СУПЕРСПОСОБНОСТИ

Такие карты всегда лежат на столе, и их нельзя взять в руку или сбросить. Их эффект не действует, пока вы не наберёте необходимое количество **энергии**  (указано внизу карты). Как только это происходит, карты **суперспособностей**  перестают быть в **резерве**, но остаются на столе рядом с картой героя. После активации эффект таких карт действует до конца партии. Некоторым картам **суперспособностей**  не нужна **энергия**  для активации, и они действуют с самого начала игры. **Энергия** , накопленная сверх порога активации, не влияет на игру.

В этом наборе карты **постоянных суперспособностей** двухсторонние, и у отдельных героев при переворачивании карты активируется новый эффект.

РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ СУПЕРСПОСОБНОСТИ

В начале игры такие карты так же лежат на столе, и их эффект не действует, пока вы не наберёте необходимое количество **энергии**  (указано внизу карты). Как только это происходит, возьмите карту **суперспособности**  в руку. Вы можете разыграть её как любую другую карту. После розыгрыша такой карты прочтайте на ней, **удаляется** она из игры, **сбрасывается** или возвращается в **резерв**. Если карта отправляется в **резерв**, вы теряете всю **энергию**  (установите на счётчике значение 0). Вы можете снова получить эту карту в руку, если накопите необходимое количество **энергии**  ещё раз. Карты из **резерва** нельзя взять в руку с помощью розыгрыша карты **передышки** .

ФОРМАТЫ ИГРЫ

СТАНДАРТ

Сыграйте одним героем одну партию или несколько — до двух побед.

ЗАВОЕВАНИЕ

Сыграйте тремя героями и попытайтесь выиграть партию каждым из них.

НАСЛЕДИЕ

Сыграйте тремя героями с возможностью передачи карт побеждённого героя.

ВЫБОР КОМАНДЫ

Для форматов «Завоевание» и «Наследие» каждый игрок выбирает команду из 3 героев. Как только выбор сделан, можете посмотреть состав команд друг друга. Затем втайне выберите одного из своих героев для первой партии и одновременно раскройте их. Перед каждой новой партией выполните подготовку к игре по обычным правилам (см. с. 2).

ЗАВОЕВАНИЕ

Игра длится несколько партий. Если вы победили в партии одним из героев, его больше нельзя использовать до конца игры — вы должны выбрать другого героя из своей команды для следующей партии. Проигравший игрок может поменять своего героя или оставить того же. Оба игрока втайне выбирают героев для следующей партии и одновременно раскрывают их. Вы побеждаете, выиграв 3 раза каждым из своих героев.

НАСЛЕДИЕ

Игра длится несколько партий. Если ваш герой побеждён, его больше нельзя использовать до конца игры — вы должны выбрать другого героя из своей команды для следующей партии. Карту способности побеждённого героя можно **передать** следующему герою (см. далее). Победивший игрок не меняет своего героя. Вы побеждаете, выиграв 3 партии со всеми героями противника.

ПЕРЕДАЧА СПОСОБНОСТЕЙ

Когда ваш первый герой побеждён, можете выбрать 1 его карту и **передать** её второму герою. Чтобы передать карту, уберите из колоды второго героя карту **того же типа** и добавьте выбранную карту первого героя. Карты с символом  передавать нельзя. Когда ваш второй герой побеждён, можете таким же образом **передать** 1 его карту третьему герою, а также ту карту, которую он получил от первого героя. Не показывайте противнику, какие карты передаёте.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ «КАРМАННЫЙ ПОЕДИНОК»

ПРОДЮСЕР

Крис Солис

ДИЗАЙН ИКОНОК И ЛОГОТИПОВ

Фабио Фонтес

ГЕЙМ-ДИЗАЙН

Брайан Маккей

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

Крозе Крезки

РАЗРАБОТЧИК

Крозе Крезки

МАРКЕТИНГ

Крис Солис

ВЕДУЩИЙ ТЕСТИРОВЩИК

Ник Рознер

ВЫЧИТКА

Бриз Григас

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Эндрю Адвинкула, Фил Эмилон, Джон Бригер, Роуз Кастро, Майкл Дансмор, Антонио Гил, Бриз Григас, Лим Гутлей, Эмили Хэнкок, Эрин Хэтч, Алекс Хёрли, Джарид Хатчинс, Николос Джексон, Джордан М. А. Джонсон, Карла Копп, Остин Крюкмайер, Эмма Ларкинс, Чарли Мак-Каррон, Майкл Михилсик, Кимми О'Коннелл, Райан Ричфорд, Джеймс Родригес, Кен Рознер, Джессика Солис, Эшли Тиноко, Энджела Зи

СОЗДАТЕЛИ THE MASSIVE-VERSE

ПРОДЮСЕР И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Майкл Бузуттил

СОЗДАТЕЛИ THE MASSIVE-VERSE

Эйбел, Френч Карломаньо, Марсело Коста, Эрика Д'Урсо, Мелиssa Флорес, Мэт Грум, Кайл Хиггинс, Игорь Монти, Райан Пэрротт

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИЙ К ГЕРОЯМ И КОРОБКЕ

Дэн Мора

АВТОРЫ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К КАРТАМ

Эйбел, Рауль Ангуло, Френч Карломаньо, Зе Карлос, Марсело Коста, Эрика Д'Урсо, Маттиа Иаконо, Триона Фаррелл, Эдуардо Феригато, Крис О'Халлоран, Наталия Маркес, Игорь Монти, Симоне Рагаццини, Марко Ренна

ТИПЫ КАРТ



Сила



Интеллект



Ловкость



Оружие



Разыгрываемая
суперспособность



Постоянная
суперспособность



Защита



Передышка

СХЕМА ОТМЕНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

по принципу
«Камень, ножницы, бумага»



Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES

Переводчик: Игорь Куликов

Корректоры: Екатерина Случаева, Елена Даценко

Редактор: Евгения Акбашева

Дизайнеры-верстальщики: Максим Будник,
Виктор Снежный

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Руководитель проекта: Наталья Рыжикова

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
илюстраций без разрешения правообладателя
запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2025 – правообладатель
русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Здесь вы можете ознакомиться с часто
задаваемыми вопросами (FAQ) по всем
играм серии «Карманный поединок».

**BLACK
MARKET
NARRATIVE**

 SOLIS
GAME STUDIO

 GAGA
GAMES