CN CARTOON NETWORK

ADVENTURE TIME

КАРТОЧНЫЕ ВОЙНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

HOBBY WORLD
Играть интересно

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

CN CARTOON NETWORK

Добро пожаловать на «Карточные войны». Это любимая игра Джейка и многих других, и скоро ты тоже её полюбишь. Впрочем, сначала прочти все эти КРАЙНЕ ЗАУМНЫЕ правила.

«Карточные войны» — настольный поединок, в котором у каждого игрока будет собственная колода. Если у тебя есть другие наборы этой игры, можешь собрать свою уникальную колоду из нескольких.

Эпичные баталии развернутся на поле боя из четырёх зон, прямо как в мультфильме. Задача игроков — **снизить жизни соперника с 25 до 0**. Сделаешь это — и ты крутой!

Состав игры

- 2 колоды по 40 карт в каждой
- 8 планшетов земель
- 4 жетона мороза
- 2 больших планшета героев
- Жетоны урона
- Правила игры

Подготовка к игре

Вот пять этапов подготовки:

1. Выбери колоду
2. Разложи свои земли на столе
3. Реши, кто ходит первым
4. Перемешай колоду и возьми из неё 5 карт на руку
5. Если начальная рука не нравится, поменяй

1. Выбери колоду

В коробке с игрой ты найдёшь две колоды по 40 карт. Выбери одну колоду, а сопернику отдай вторую. Также в составе игры есть 8 планшетов земель. К каждой колоде относятся 4 планшета. В колоде Гантера используются две ледяные земли и две синие равнины, а в колоде Лимонохвата — два кукурузных поля и две песчаные земли. Кроме того, каждый игрок получает по планшету героя, а Гантер — ещё и 4 жетона мороза.

Ещё в игре есть жетоны урона. Каждый игрок получает жетоны на 25 единиц — это его жизни.

2. Разложи свои земли на столе

Четыре земли на твоей стороне поля — это четыре «ячейки» для твоих существ и строений. Одна зона состоит из двух земель, выложенных напротив друг друга.

Так выглядит правильно выложенное поле, состоящее из четырёх зон. Красной рамкой отмечена одна из них.

3. Реши, кто ходит первым

Первым ходит самый крутой из вас. Если это ваша первая игра, выберите первого игрока случайным образом.

Правило первого игрока: если ты первый игрок и это твой первый ход, тебе нельзя флюпать карты и нападать.

4. Перемешай колоду и возьми из неё 5 карт на руку

Перемешай свою колоду и положи её лицевой стороной вниз рядом со своими землями. После этого набери из колоды на руку 5 начальных карт. Вот как выглядит карта:

5. Если начальная рука не нравится, поменяй

Если начальная рука тебя не устраивает, можешь сбросить все карты, перемешать колоду и взять 5 новых карт. Это можно сделать **только один раз за игру**.

Совет: обычно, если у тебя в начальной руке нет хотя бы двух существ, лучше сбросить карты и набрать новые.

Теперь ты готов начать игру... только сперва потрать ещё часика четыре на изучение зубодробительных правил!

Порядок хода

1. Подготовь все свои карты
2. Возьми карту
3. Реши, на что потратить 2 действия
4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос
5. Взять карту за действие
6. Нападай!
7. Закончи ход

(Пункты 3, 4 и 5 можно выполнять в любом порядке.)

1. Подготовь все свои карты

В начале своего хода верни всех своих существ и строения

в **подготовленное положение**. Теперь их снова можно активировать и флюпать.

2. Возьми карту

В начале своего хода возьми из колоды **1 карту**. Да, в первом же ходу у тебя будет 6 карт. В процессе игры количество карт на руке будет меняться, но в начале хода ты всё равно тянешь только 1 карту, а не пытаешься добрать до 6.

3. Реши, на что потратить 2 действия

В начале хода ты получаешь 2 волшебных действия. Они даются автоматически, а не за счёт твоих планшетов земель или чего-то подобного. Чтобы сыграть с руки существ, строения и заклинания, ты должен потратить на это действия. Действия универсальны и тратятся, чтобы разыгрывать карты с руки. Необязательно тратить все доступные действия, чтобы завершить свой ход.

4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос

В текстах некоторых карт существ есть способность «Флюп». Чтобы использовать её, поверни карту набок и **придвинь ближе к названию земли**. Некоторые строения тоже можно флюпать. Флюпая строение, поверни его набок, но не придвигай ближе к названию, а просто оставь там, где оно есть. Сделав это, ты применяешь способность, указанную после слова «Флюп».

«Я флюпнул снеговика-передовика»

Флюпать можно как до траты действий, так и после траты одного из них или обоих (но до того, как начал нападать). Можно флюпнуть существо или строение в тот же ход, в который они вошли в игру. **Флюпать можно только в свой ход.** Флюпнутое существо не может нападать в конце твоего хода, но может защищаться, если нападают на него. Если хочешь напасть на соперника существом, у которого есть способность «Флюп», просто не используй эту способность.

Флюпать своих существ ты не обязан. Но если не флюпнул, существо должно нападать. О нападении расскажем позже.

5. Взять карту за действие

Действия нельзя сберечь на потом: если не потратил все положенные действия в ход, то непотраченные действия сгорят. Но есть выход: можешь тратить действия на то, чтобы добрать карты на руку. **Одно действие — одна карта.**

Если хочешь, можешь потратить оба действия на добор. Если после добора у тебя остались непотраченные действия, можешь даже сыграть карту, которую только что добрал. В игре нет предела руки. И ты не проигрываешь игру, если в колоде не осталось карт.

6. Нападай!

После того как ты потратил все действия и флюпнул все карты, которые хотел, **все твои подготовленные (ещё не повёрнутые) существа должны нападать**. Ты сам выбираешь, в каком порядке они будут нападать, так что выбирай мудро. Когда существо нападает, оно **активируется** (поверни его набок). Сделав это, придвинь существо **ближе к верхнему краю своего планшета земли**, чтобы не перепутать с флюпнутыми существами.

Не забудь, что первый игрок не флюпает и не нападает в самый первый ход игры.

7. Закончи ход

Как только ты закончишь нападать, твой ход закончен.

Розыгрыш карт

Перед тем как разыграть карту, убедись, что ты контролируешь необходимые для этого земли. «Контролировать» — значит иметь в игре на своей стороне поля. Под твоим контролем находятся существа, строения и земли на твоей стороне поля. Заклинания не входят в игру, поэтому ты их не контролируешь. «Твоё существо» — это существо под твоим контролем, находящееся на твоей стороне поля.

Существа

На каждой карте в левом верхнем углу указана стоимость. Стоимость — это **сколько действий нужно потратить**, чтобы разыграть карту. А ещё стоимость — это **сколько земель указанного типа нужно контролировать**, чтобы разыграть карту. Тип земель указан в правом верхнем углу карты. Если контролируешь больше земель, чем требуется для розыгрыша карты, ты всё равно можешь её разыграть.

Например, чтобы разыграть Охладусю, ты должен потратить оба своих действия за ход. При этом ты должен контролировать хотя бы две ледяные земли.

Потратив действия, выбери одну из зон и выложи в неё существо на своей стороне — это существо входит в игру. Можешь выложить существо в любую из зон (можно даже в зону с перевёрнутой землёй). К примеру, необязательно играть ледяное существо в ледяную землю.

После того как ты выложил существо, оно остаётся там до конца игры или же до тех пор, пока его не уничтожат, не передвинут или не заменят. Если земля, на которой находится существо, переворачивается лицевой стороной вниз, на существо это никак не влияет, если только в описании существа не указано обратное.

Хочешь сыграть существо в зону, где уже контролируешь другое существо? Тогда придётся его заменить. Нельзя заменить существо, которое ты уже флюпнул, — **заменить можно только подготовленную карту**. Существо, которое ты заменил, отправляется в сброс своего владельца. Если на существе были жетоны урона, верни их в резерв. Чтобы заменить существо, ты обязан сыграть новое существо в эту зону.

Совет: *если у тебя мало жизней и одно из существ сильно ранено — замени его, и, возможно, ты спасёшь свою шкуру! Если потеряешь существо в твой ход, то соперник в свой ход нападёт существом на тебя и лишит тебя драгоценных жизней! А если ты успел заменить существо, у тебя больше шансов выжить.*

Строения

Розыгрыш строений во многом похож на розыгрыш существ. У строений тоже есть стоимость и тип земель. Например, чтобы разыграть стог свободы, ты должен потратить одно действие и при этом контролировать хотя бы одно кукурузное поле.

Потратив действия, выбери одну из зон (неважно, есть там существо или нет) и выложи строение на своей стороне. Отличие строения от существа в том, что строение кладётся ниже планшета земли, а не на него (смотри иллюстрацию справа). Необязательно класть кукурузное строение ниже кукурузного поля. Можно класть любое строение ниже любой земли, даже перевёрнутой. Строения можно заменять, разыгрывая другие строения в эту же зону.

Заклинания

На иллюстрации слева — пример карты заклинания. Заклинание находится у тебя на руке до тех пор, пока ты не решишь его сыграть. Чтобы сыграть заклинание, ты должен не только контролировать подходящие земли, но и потратить действие. Разыгрывая заклинание, прочти сопернику игровой текст, произведи указанные действия, а затем сбрось карту. Заклинания не выкладываются на земли, строения или существ.

Карты стоимостью 0 могут быть сыграны в любой момент твоего хода до того, как ты начнёшь нападать, и не требуют действий для того, чтобы их сыграть.

Радужные карты

На иллюстрации справа — радужная карта (это обозначено символом в правом верхнем углу и в тексте карты). Чтобы сыграть радужную карту, не нужно контролировать земли конкретного типа — подойдёт любой тип земель или даже их сочетание.

Стоимость ряда существ, строений и заклинаний равна 0, такие карты всегда радужные. Неважно, сколько и каких земель ты контролируешь, ты всё равно можешь разыграть эту карту. Главное — разыгрывай только в свой ход.

Сражения

После того как ты потратил все действия и применил все способности, **все твои подготовленные существа должны нападать**. Ты сам выбираешь, в каком порядке.

Активировав (повернув набок) существо, нападай им на существо соперника в той же зоне. А если у соперника в зоне нет существа, ты нападаешь на самого соперника и наносишь урон его жизням.

Если ты **напал на соперника**, ты наносишь урон его жизням, равный значению атаки твоего существа. Отслеживай наносимый урон с помощью жетонов урона (помнишь, в начале игры каждый игрок получил жетонов на 25 жизней?). Количество жизней не может быть больше 25.

Если ты **напал на существо**, два существа наносят друг другу урон **одновременно**. Твоё существо наносит существу соперника урон, равный значению своей атаки. Бери жетоны из резерва и отмечай ими урон существ. Существо соперника наносит твоему существу урон, равный значению своей атаки.

После этого, если количество урона, полученного существом, сравнялось с его значением защиты или превысило его, существо погибает — сбрось с него все жетоны урона и отправь в сброс владельца.

Важно: даже если существо погибает, оно всё равно наносит урон существу соперника, так как они наносят урон одновременно.

Независимо от того, погибли существа или нет, переходи к следующему существу и активируй его для нападения.

Как только все твои подготовленные существа напали, твой ход завершается.

Вот несколько примеров сражений:

Гантер сыграл Охладусю. Так как это первый ход Гантера в игре, он не может флюпнуть Охладусю (даже будь у неё такая способность) и не нападает.

Лимонохват в свой первый ход играет ловкую кукузебру напротив Охладуси.

Вторым действием Лимонохват играет нелётного арашютиста. Он входит в игру рядом с кукузеброй, но затем Лимонохват решает переместить его на пустую землю — землю Гантера!

Обрати внимание, что Лимонохват мог переместить арашютиста на любую пустую землю, не только на вторую землю своей зоны.

У Лимонохвата не осталось действий и карт с нулевой стоимостью на руке, флюпать ему нечего.

Пора нападать! У Лимонохвата две пустые земли. По своему свойству он может восстановить 1 жизнь, но у него сейчас максимальные 25 жизней, так что свойство не срабатывает.

Ловкая кукузебра нападает на Охладусю. Кукузебра наносит 2 урона, так как под контролем Лимонохвата два разных типа земель.

Каждое существо наносит урон в бою: ловкая кукузебра получает 4 урона, а Охладуся — 2.

Нелётный арашютист больше не под контролем Лимонохвата, поэтому он не нападает в этот ход.

А Гантеру уже не терпится нападать!

Однако в начале своего следующего хода Гантер должен разыграть свойство нелётного арашютиста, которое срабатывает в начале хода. Так как сейчас арашютиста контролирует Гантер (хоть и не он его владелец), то он и должен разыграть свойство.

Гантер послушно сбрасывает карту с руки, но ему не нравится, куда это всё катится!

В свой ход он решает потратить 1 действие, чтобы взять 1 карту.

Вторым действием Гантер играет заклинание «Охладуй». Он выбирает зону и замораживает обе земли в ней, добавляя жетоны мороза в зону с арашютистом.

Жетоны мороза не срабатывают на тех существ, которые были на землях до этого, но когда сработает свойство Гантера… Но об этом чуть позже.

Гантер нападает нелётным арашютистом. Напротив арашютиста существа нет, и парашютист наносит 2 урона жизням Лимонохвата: свой базовый 1 и бонус +1 по свойству Гантера, так как на земле Лимонохвата есть жетон мороза.

После этого нападает Охладуся. Она достаточно, чтобы её уничтожить. Это не мешает кукузебре нанести ответные 2 урона.

Другие способности

Как можно увидеть на примере Охладуси, у карт бывают способности и помимо флюпа. Большинство таких способностей **работают всё время, пока эти карты в игре.**

Если в тексте способности указано «>>>», то всё, что написано до этого символа, — это стоимость применения способности. Такая способность срабатывает только тогда, когда ты оплачиваешь её стоимость.

Если в способности существа или строения указано «эта зона», речь о зоне, в которой в данный момент находится карта.

Для применения некоторых способностей нужно тратить действия. Чтобы применить такие способности, необязательно контролировать какие-то определённые типы земель. Если ты потратил действие на применение способности, то уже не сможешь потратить его на что-то другое. Тратить действия на способность тебя никто не обязывает. Но если вдруг останется лишнее действие — почему бы не пустить его в ход?

Большие планшеты героев

В коробке ты найдёшь большие планшеты Гантера и Лимонохвата, и они подсыплют перцу игре! Положи планшет героя в открытую рядом со своей колодой и скажи сопернику, что именно умеет твой герой. Свойство планшета героя действует от начала и до конца игры (не забывай про него).

Планшеты Гантера и Лимонохвата отлично работают с колодами этого набора. Но когда начнёшь собирать свою уникальную колоду, помни, что можно как угодно сочетать любых героев и любые карты в колоде!

Жетоны мороза

Некоторые карты из колоды Гантера позволят тебе замораживать земли. Когда земля замораживается, положи на неё жетон мороза. **Нельзя играть существ на землю с жетоном мороза.** Если на этой земле уже есть существо, когда ты её замораживаешь, то оно, конечно, продрогнет до нитки, но больше ничего с ним не произойдёт. Нельзя заменить существо на замороженной земле.

Чтобы избавиться от жетона мороза на твоей стороне, во время своего хода выбери и сбрось 1 карту. Каждый сброс карты убирает 1 жетон мороза. Как только убрал жетон мороза, можешь снова играть существ на эту землю. Можешь перемещать существ, уже находящихся в игре, на замороженные земли, используя свойства карт. Единственное ограничение жетона мороза — только на розыгрыш новых существ. Если земля с жетоном мороза переворачивается, она остаётся замороженной. Заморозить перевёрнутую землю тоже можно. Обрати внимание: в этом наборе нет карт, которые бы переворачивали земли.

На земле не может быть больше 1 жетона мороза. Ты можешь замораживать уже замороженную землю, но дополнительного жетона она не получит.

Собери свою колоду

В состав игры входит 2 колоды по 40 карт. В других наборах ты найдёшь другие колоды, которые можно смешивать с этими двумя. Также там есть другие типы земель. Официальный рекомендованный перечень карт ты можешь найти на странице игры на сайте **hobbyworld.ru**.

В дальнейшем ты сможешь собрать колоду так, как захочешь. Но имей в виду:

- в колоде должно быть **не меньше 40 карт** (зато верхнего предела нет, можешь расширять колоду как угодно);
- каждая карта может встречаться в колоде **не больше трёх раз**. Так, если у тебя в колоде уже есть 3 карты «Охладуся», четвёртую добавить нельзя.

Кстати, тебе совсем не обязательно использовать 4 одинаковые земли. Например, можешь взять 1 кукурузное поле, 1 синюю равнину, 1 песчаную землю и 1 ледяную землю. Не забудь только: чтобы разыграть существо, заклинание или строение стоимостью 2 действия, ты должен контролировать 2 земли соответствующего типа. Зато, если у тебя всего 1 ледяная земля, ты можешь по очереди в один и тот же ход разыграть двух ледяных существ стоимостью в 1 действие каждое. Короче говоря, если у тебя 4 земли разных типов, то и карты в твоей колоде либо должны стоить 1 действие или дешевле, либо должны быть радужными (для радужных неважно, какого типа земли у тебя под контролем).

Словарь

+X к атаке: если у существа +X к атаке, оно дополнительно наносит X урона в сражении.

+X к защите: если у существа +X к защите, оно может выдержать на X урона больше, прежде чем погибнуть.

Владеть и контролировать: владелец — тот игрок, чьей колоде изначально принадлежала карта. Ты контролируешь всех существ и строения на твоей стороне поля.

Выбранный: некоторые заклинания и способности карт позволяют тебе выбрать существо, строение или землю, на которых они будут воздействовать. Если для такой способности есть подходящая цель, ты должен её выбрать, даже если это твоя собственная карта. Если же подходящей цели нет, применить такую способность ты не сможешь. Например: ты не можешь сыграть «Поднимучие пески», если под твоим контролем нет подходящего существа.

Перемещение между зонами: существо или строение можно переместить из одной зоны в другую с помощью специальных заклинаний или способностей карт. Нельзя перемещать существо в зону, где под твоим контролем есть другое существо. Точно так же строение нельзя перемещать в зону, где под твоим контролем есть другое строение. Заменять существо или строение можно только тогда, когда ты вводишь в игру новое существо или строение.

Пустая зона: зона считается пустой, если **на твоей стороне этой зоны нет существ**. Если ты контролируешь трёх существ, значит, контролируешь одну пустую зону. Если на твоей стороне зоны нет строения, она считается незастроенной.

Сброс: уничтоженные, заменённые и сброшенные карты отправляются в твой сброс. Сброс лежит лицевой стороной вверх, и оба игрока могут в любой момент его просматривать. Если ты контролируешь карту соперника и она должна уйти в сброс, эта карта уходит в сброс соперника, а не в твой.

Сбросить карту: когда какой-то эффект говорит тебе сбросить карту, ты выбираешь карту с руки (если не сказано иного) и отправляешь в свою стопку сброса.

Соседний: существо в зоне непосредственно слева или справа от другого существа считается для него соседним. Существо в зоне непосредственно слева или справа от какой-либо земли считается для неё соседним. Строение в зоне непосредственно слева или справа от другой зоны считается для неё (и для существа в этой зоне) соседним. Твои строения, существа или земли могут быть соседними только для карт

под твоим контролем, но не для карт соперника. Строение и существо в одной и той же зоне соседними не считаются.

Уничтожить карту: когда существо или строение уничтожается, оно кладётся в сброс его владельца.

Пояснения к отдельным картам

Кукузебра-попрыгунья, Моднявая кукузебра, Ловкая кукузебра, Всекурузное око: у перевёрнутых земель нет типа.

Потасканный вомбат: если пустых земель нет, он остаётся на месте.

Ска-рпион: если соперник контролирует твоего арашютиста, стоимость этой карты равна 0.

Снеговик-передовик, Лесомойка: ты можешь выбрать как свою землю, так и землю соперника.

Вымагательство: с помощью этой карты можешь украсть существо соперника. Ты при этом будешь контролировать существо, но соперник останется его владельцем. Если у тебя нет пустой земли, это заклинание сыграть нельзя.

Камнемес, Каменный дрифтер: ты можешь перевернуть как свою землю, так и землю соперника.

Арашютисты: когда играешь арашютиста, он входит в игру на одну из твоих пустых земель. Он также может заменить существо под твоим контролем. Теперь ты должен немедленно переместить его на пустую землю — свою или соперника. Если пустых земель нет, арашютист остаётся на месте. Негативное свойство арашютиста действует на того, кто его контролирует.

Попугательная вышка: значения атаки существ в этой зоне снижается на 1, а не становится равным 1. Снижение касается как нападающих, так и защищающихся существ.

Песчаный маг: другие существа, которые войдут в игру после того, как ты вернёшь мага на руку владельца, тоже получат +1 к атаке в этот ход.

В команде замена: повёрнутыми считаются только флюпнутые существа и те, которые не вернулись в подготовленное положение в начале твоего хода. Считаются только те существа, которые повёрнуты на момент розыгрыша заклинания. Все те существа, которых ты повернёшь во время сражения, не считаются.

Титры

Разработчики: Мэтт Гира и Кори Джонс | Cryptozoic Entertainment
Президент и креативный директор: Кори Джонс
Генеральный директор: Джон Ни
Исполнительный директор: Скотт Гита
Директор по продажам: Джон Сепенюк
Команда разработчиков: Ричард Брэйди, Маркос Пэйан, Натаниэль Ямагучи
Графический дизайн: Ларри Ренак, Джон Вайнярд, Нэнси Вальдес, Эрин Роач
Редактор: Скотт Томас | **Иллюстрации:** Робб Моммерц
Директор по развитию бизнеса: Билл Шейнс
Бренд-менеджер: Эрика Конвей | **Офис-менеджер:** Ванесса Хименес
Руководитель производства: Лейша Камминс
Креативный директор: Эдам Сблендорио | **Бизнес-координатор:** Руми Асай
Тестировщики: Райан Дромгул, Херб Ханеке, Кент Хайдельман, Адам Хэнш, Александр Маган, Риччи Рукавина, Маркус Савино, Том Туэделл и многие, многие другие
Особые благодарности: Cartoon Network, Уильяму Бринкмэну, Шону Бёрнсу, Филу Кейпу, Хавьеру Касийасу, Алексу Чарски, Дэну Кларку, Мэтту Данну, Челси Фасо, Дэнис Гомес, Кайлу Хьюеру, Мэтту Хоффману, Эйприл Джонс, Майклу Кирхгоффу, Эрик Ларсену, Лейси Лоудс, Синтии Лойд-Петерсон, Саре Мигель, Джорджу Надье, Мэттиасу Нэги, Джеффу Паркеру, Дэниелу Сискину, Энджеле Сиссон, Бэну Столлу, Лизе Виллэйр, Мэри-Кармен Уилбер, Крису Вудсу, Джейсону Райту и Закари Зеллеру

ADVENTURE TIME and all related characters and elements © & ™ Cartoon Network. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s21)
©2021 Cryptozoic Entertainment.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Юлия Клокова | **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян | **Корректор:** Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Порядок хода

1. Подготовь все свои карты
2. Возьми карту
3. Реши, на что потратить 2 действия
4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос
5. Взять карту за действие
6. Нападай!
7. Закончи ход

(Пункты 3, 4 и 5 можно выполнять в любом порядке.)

Сражения

Все твои нефлюпнутые существа должны нападать. Если в зоне напротив твоего существа есть другое существо, они наносят друг другу урон, равный значениям их атаки. Если напротив твоего существа нет другого существа, оно наносит урон жизням твоего соперника, равный значению своей атаки.

Цель игры

Снизить жизни соперника до 0. Если ты это сделал, ты крутой! В следующий раз будешь ходить первым.

Кукурузное поле

Добрая земля

Песчаная земля

Синяя равнина

Бесполезное болото

Радуга

Ледяная земля

Официальный перечень карт

Лимонохват

- 1 × Всекурузное око
- 2 × Моднявая кукузебра
- 2 × Ловкая кукузебра
- 1 × Кукузебра-попрыгунья
- 2 × Камнемес
- 2 × Каменный дрифтер
- 2 × Землетряс
- 1 × Циклоп-землекоп
- 2 × ВрубиКаМнеРок!
- 1 × Святая кукуруза!
- 1 × Лесомойка
- 1 × Стог свободы
- 1 × Жвачный верблюд
- 2 × Ска-рпион
- 1 × Песчаный маг
- 1 × Бабумия
- 1 × Пескозавр Рекс
- 2 × Молниеносный арашютист
- 2 × Нелётный арашютист
- 1 × Пухлый арашютист
- 1 × Огнедышащий арашютист
- 2 × Птичий налёт
- 1 × Поднимучие пески
- 1 × Попугательная вышка
- 1 × Залеталовка
- 2 × Динамита
- 1 × Руки-ветчинюки
- 2 × Свободное падение

Гантер

- 2 × Снежкомёт
- 1 × Дурка-Снегурка
- 1 × Охладуся
- 1 × Ас Берг
- 2 × Мёрзлый умертвитель
- 2 × Ледяной лазутчик
- 2 × Охладуй
- 2 × Ледяной спецназ
- 2 × Снеговик-передовик
- 2 × Снежная лавина
- 1 × Дрейфующий дворец
- 1 × Снегополоса препятствий
- 2 × Смог, который смог
- 2 × Потасканный вомбат
- 2 × Умаявшийся библиотекарь
- 2 × Синюшный властелин
- 2 × Понедельничный воин
- 2 × Слитый клирик
- 1 × Разбудильник
- 2 × Погром-кола
- 2 × В команде замена
- 1 × Котовасия
- 1 × Полежалый двор
- 1 × Спашенька
- 1 × Вымагательство