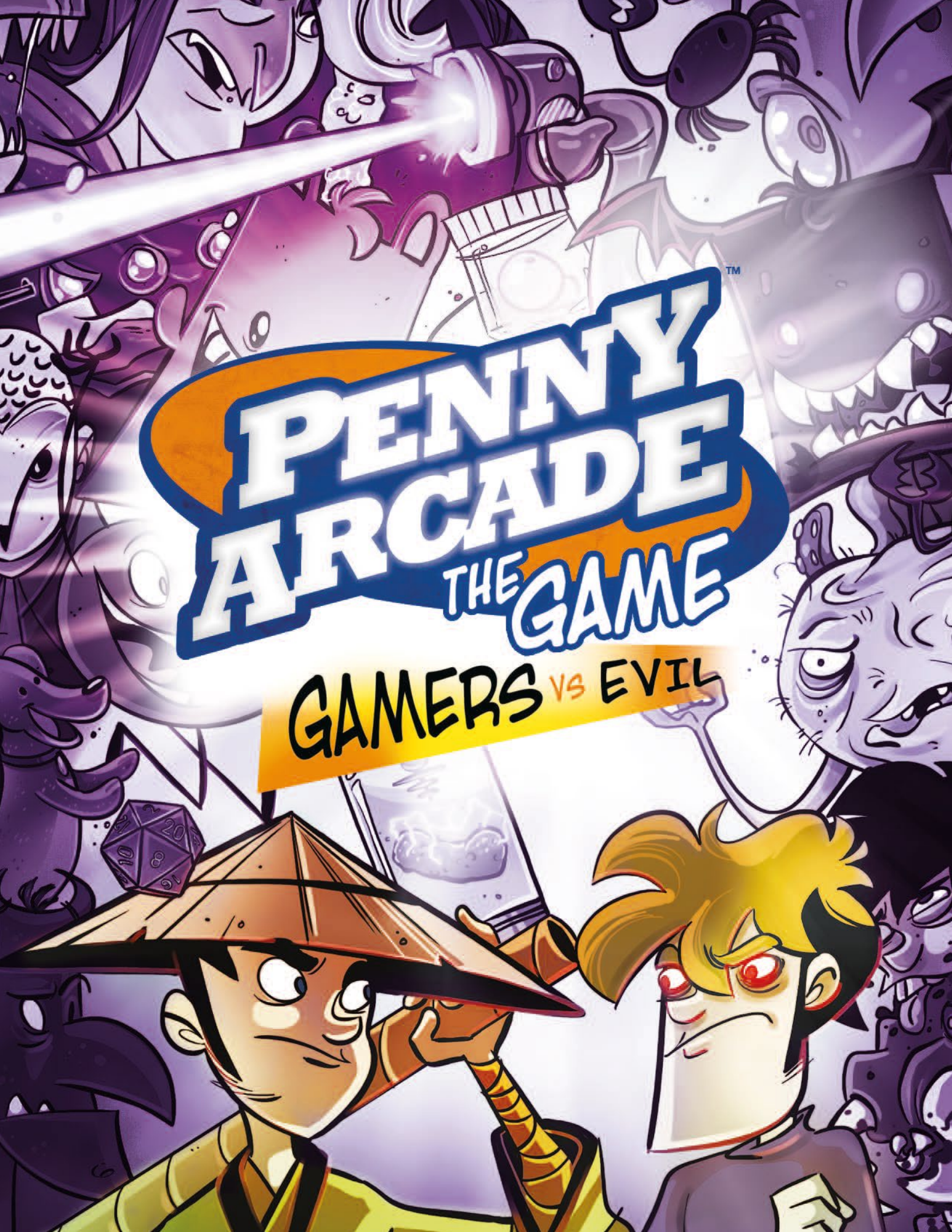




PENNY ARCADE

THE GAME

GAMERS VS EVIL

ОБЗОР

В Penny Arcade Игра: Задроты против Зла, вы берете на себя роль Гейба, Тихо или одного из их смелых и героических союзников в борьбе против сил Зла! В начале у вас имеется лишь немного мелочи в кармане и несколько картонных дубинок, но по мере прохождения игры вы будете добавлять новые, более мощные карты в свою колоду, чтобы, в конце концов, стать Повелителем Задротов и победить силы Зла! В итоге, игрок, который набрал в своей колоде больше всего победных очков, побеждает.

Подготовка к первой игре

1. Герои

Каждый игрок случайным образом получает одного из следующих героев: Gabe, Tycho, Annarchy, Catsby.

На каждом из Героев указано, сколько Четвертаков и Картонных дубинок будет в стартовой колоде. Так же некоторые Герои позволяют включить в стартовую колоду особую карту. Перемешайте карты, перечисленные на карточке Героя, и возьмите 6 карт. Вы будете использовать эти карты для покупки более мощных карт, чтобы усилить колоду. На Четвертаки приобретаются карты Задрота (зеленые карты), а с помощью Картонных дубинок подчиняете карты сил Зла (красные карты)!

Например, Тихо начинает игру с большим количеством Картонных дубинок (семь), чем Четвертаков (пять) в своей колоде, и у него есть особая способность, которая дает ему +1 Силы каждый ход, так что стоит уделять больше внимания Злым (Красным) картам.

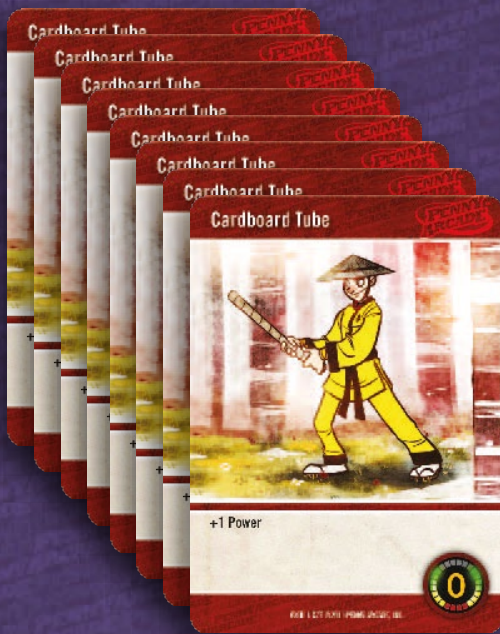


ГЕРОЙ

↑
Специальная способность

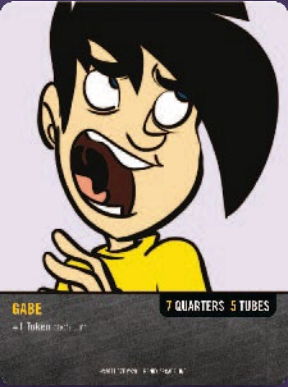


Начальные карты в колоде



НАЧАЛЬНАЯ КОЛОДА

ТИПЫ КАРТ



КАРТА ГЕРОЯ



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



Победные очки
PAX Pox



Способности
Стоимость
КАРТЫ ИГРОКА



Способности
Победные очки
Стоимость
КАРТЫ ЗЛА



Стоимость
БОСС ЗАДРОТ



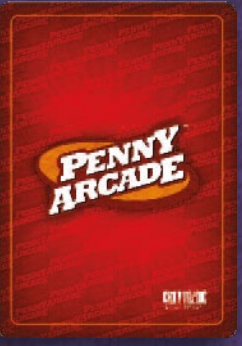
Способности
Победные очки
ДОБЫЧА БОССА ЗАДРОТ



Стоимость
БОСС ЗЛА



Способности
Победные очки
ДОБЫЧА БОССА ЗЛА



КАРТЫ ВЫБОРА

2. Игровая область.

Создайте игровую область в соответствии с рисунком ниже.



Верхний ряд содержит карты Задрода (Зеленые) в порядке возрастания стоимости: **Baby Ninja, Merch, Sinestine: Bow of the Black Maiden, Faerie Candyman, TouchWiens, Sorcelator** и **Werewolf with a Top Hat**. Последним в ряду разместите Босса Задрода.

В нижнем ряду разместите карты Зла (Красные) в порядке возрастания стоимости карт: **Tiny Bat, Canid, Scrotuum, Fleshreaper, Giant Snake, Chaos World-Smasher** и **Winter King**. Последним в ряду разместите Босса Зла.



3. Создайте колоду Босса.

Каждая колода Босса состоит из трех карт Босса (уровень 1, уровень 2 и уровень 3) и восьми карт Добычи Босса. Перемешайте восемь карт Добычи Босса и держите их лицом вниз, а затем сформируйте колоду Босса как показано на рисунке. Поместите Босса уровня 3 лицом вверх с четырьмя картами Добычи Босса (лицом вниз) вниз колоды. Затем, разместите Босса второго уровня лицом вверх, с четырьмя оставшимися картами Добычи Босса (лицом вниз) наверх колоды. Наконец, сверху колоды положите Босса уровня 1.

ОБЗОР

Используйте эти правила после того как сыграете несколько игр. Выберите 12 случайных карт + **Merch, Fleshreaper**, выбранных случайным образом Зеленого и Красного Боссов, **PAX Pox** и карту свалки. Используйте обычное расположение карт (как на схеме для первых игр).

Вытяните 12 случайных карт из колоды Выбора (красная рубашка). Эти карты будут использоваться в игре.

Выложите стопки карт, соответствующие вытянутым картам Выбора в два ряда (зеленый и красный) в порядке возрастания стоимости, карты Выбора положите под низ образовавшейся стопки, красной рубашкой вверх, что бы отметить, когда стопка закончиться. Помните, что когда шесть стопок заканчиваются, наступает конец игры. В правилах для продвинутых игроков число Зеленых и Красных стопок не обязательно должно быть равно.

В заключение, вместо одного Героя выбираемого случайным образом, каждый игрок выбирает двух, а уже из них решает с кем начинает игру.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Выберите случайным образом того кто будет ходить первым. Каждый игрок начинает с перетасовки своей колоды и набора шести карт. Игроки ходят по часовой стрелке.

Ваша рука, как правило, содержит карты со специальными свойствами. Некоторые, как ваши начальные Четвертаки и Картонные дубинки просто дают вам +1 Жетон или +1 Силу, соответственно. Приобретая в процессе игры новые карты в свою колоду, вы будете получать новые способности и возможность накопить больше Жетонов и Силы. Карты могут быть отыграны в любом порядке, и их способность отыгрывается немедленно.

Каждый ход, вы можете купить любое количество карт Задрота (зеленые) с игрового поля общей стоимостью (указанной в нижнем правом углу) менее или равное числу Жетонов, набранных за ход. Вы также можете купить любое количество карт Зла (красные) с игрового поля общей стоимостью менее или равной значению Силы, набранной за ход. Карты, которые вы купили или получили всегда идут в ваш сброс, если только не указано иное.

Когда у вас накопится достаточно Жетонов или Силы в течение хода, вы может победить Босса и получить его Добычу. Когда вы это сделаете, возьмите верхнюю карту лежащую лицом вниз под картой текущего Босса и поместите её в свой сброс, если не указано иное. Когда Добыча Босса заканчивается, уровень Босса увеличивается и так до тех пор, пока не откроется последний Босс, что означает окончание игры. Отметим, что победа Босса третьего уровня не только заканчивает игру, но и приносит Победные очки!

После того как вы закончили свой ход, поместите все карты, которые вы играли, приобрели или получили иным способом, а так же оставшиеся на руке карты в ваш сброс, и наберите новую руку из шести карт. Любые неиспользованные Жетоны и Сила на картах будут потеряны. Затем ход переходит к игроку слева от вас. Нет необходимости замешивать ваш сброс в колоду сразу, когда у вас закончатся карты, а нужно будет взять или раскрыть карту, немедленно перетасуйте сброс и создайте колоду.

ПРИМЕР НАЧАЛЬНОГО ХОДА



Допустим, после перетасовки начальных карт вы набрали три Четвертака и три Картонных дубинки в свой первый ход. Вы можете сыграть три Четвертака и получить 3 Жетона, чтобы купить Merch, и положить его в свой сброс. А можете сыграть три Картонных дубинки плюс способность Тихо и получить в сумме 4 Силы. Что даст возможность получить Fleshreaper и поместить его в свой сброс. После того как вы сыграли и приобрели все карты которые хотели, поместите карты которые сыграли и оставшиеся на руке в сброс и наберите новые шесть карт. Затем ход переходит к игроку слева от вас.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

PvP атака и защита

Некоторые карты позволяют проводить PvP атаки против других игроков. Когда вы играете карту с пометкой PvP Attack, каждый соперник имеет возможность блокировать атаки картой с пометкой PvP Defence. Игрок, использующий способность карты PvP Defence, отбивает атаку только на себя.



Все игроки, которые не смогли заблокировать атаку получают эффект указанный на карте с пометкой PvP Attack. Блокирование атаки не убирает любые другие способности (типа +2 Силы) на карте, если это имеет значение для игроков задетой атаклой.



Некоторые карты PvP Attack заставляют атакованных игроков получить карту PAX Rox. Когда это происходит, то карты PAX Rox, как правило, помещаются в сброс этого игрока, добавляясь к его личной колоде. У них нет применения во время игры, но в конце игры каждая карта PAX Rox в колоде отнимает 1 Победное очко от общего счета. Поэтому постарайтесь избежать их получения, если только у вас нет плана как от них избавиться!

УДАЛЕНИЕ КАРТ

Некоторые карты обладают способностью, которая позволяет удалить карту из вашей руки, колоды и даже с игрового поля. Когда вы играете карту с такой способностью, вы можете выбрать карту и поместить её на Свалку, удаляя её из колоды и игры вообще. Вы не можете удалить на Свалку карты, которые играли в этот ход.



ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

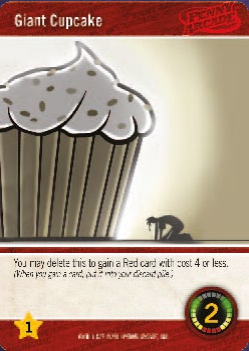
Когда карта сообщает игроку, чтобы он немедленно получил определенные карты, эта карта берется из стопки на поле и немедленно помещается в сброс игрока, без каких-либо дополнительных затрат, если иное не указано на карте. Если в стопке нет такой карты, вы просто не получаете карту.

ДОБЫЧА ЗЕЛЕННОГО БОССА

При получении Добычи Зеленого Босса необходимо кинуть 20-гранный кубик. Когда вы играете одну из карт, киньте d20 и карта будет иметь тот эффект какую цифру вы выбрали. Примечание: если выпал 1, вы не получаете НИЧЕГО, а каждый игрок берет карту. Но если выпало 18, 19 или 20, вам ПОВЕЗЛО и вы получаете наилучший результат из возможных.

УТОЧНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ КАРТ

Если способности карты затрагивают нескольких игроков, а так же порядок розыгрыша (например, PvP атака, которая заставляет каждого из трех оппонентов взять PAX Rox, но на игровом поле только две карты осталось), разыграйте эту способность для каждого пострадавшего игрока по часовой стрелке, начиная с игрока который разыграл эту способность.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, если соблюдается одно из трех условий:

- приобретена карта Зеленого Босса 3 уровня
 - приобретена карта Красного Босса 3 уровня
 - шесть стопок карт на игровой доске закончены. PAX Rox считается за стопку.
- Затем игроки подсчитывают Победные очки (★) на картах в своей колоде. Игрок с наивысшим счетом побеждает, и становится Повелителем Задротов! В случае ничьей, побеждает игрок, у которого больше карт Добыча Красного Босса.

ОСОБЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ КАРТ

Chaos World-Smasher. Игроки могут использовать любую карту PvP Defense, чтобы блокировать атаку, а не только PAX Rox карты.

Deep Crow. Вы можете приобрести карту даже если на игровом столе не осталось карт PAX Rox. Если вы это делаете, игнорируйте эту способность. В дальнейшем в вашей колоде Deep Crow не имеет способности.

Div. Вы может использовать способность этой карты только для удаления карты Игрока (Зеленой) или PAX Rox. Вы не можете использовать её для удаление карты Зла (Красной). Вы не обязаны использовать первую способность, остановитесь на второй - получив +1 Силу. Faerie Candyman: вы не должны удалять карту, чтобы получить +2 Жетона. Вы можете удалить любую карту, но добываете карту, только если удалили PAX Rox.

Giant Snake. Если вы играете карту, когда не осталось карт PAX Rox в стопке, каждый противник должен выбрать карту для сброса.

Jim Darkmagic. Особая сила Героя Джима должна быть использована до того как будут предприняты какие-либо действия или сыграны карты в ваш ход.

Magical Unicorn. Когда вы используете первую способность этой карты, отложите её в сторону, прежде чем сбросить и набирать. Если вам нужно перетасовать сброс для того чтобы взять шесть карт, эта карта не окажется в колоде.

Natural Twenty. Первая копия этой карты умножает количество Жетонов или Силы другой карты на два. Каждый последующий экземпляр этой карты умножает предыдущее значение на два. Например, если вы играли две копии Natural Twenty на Sorcelator. Sorcelator приносит +4 Жетона и +4 Силы, а если вы играете три копии, Sorcelator принесет +8 Жетонов и +8 Силы.

Pickle Recognition Engine. независимо от того что вы раскроете, карта остается наверху колоды. Если вы раскроете карту Зла (Красную) или PAX Rox – получите +1 Жетон. Если вы раскроете карту Задрота (Зеленую) вы нашли рассол и получаете +5 Жетонов. Вы можете играть несколько копий Pickle Recognition Engine в ход и получить в случае удачи +5 жетонов несколько раз.

Psychic Cat, Hawkman with a Laser Gun и Stone Yeti. если вы решили использовать первую способность карты, вы не получаете +1 Жетон и +1 Силу за сброс Монеты и Картонной дубинки. Вы всегда можете выбрать между способностями и получить +1 Жетон и +1 Силу за вторую способность.

Scrotuum. Первый экземпляр этой карты, когда вы её играете, просто дает вам +1 Силу. Каждый последующий уже +4. Например, если вы играете Scrotuum дважды, то получите +5 Силы, а если, к примеру, играете три, то получите +9 Силы.

TouchWieners. Независимо от того сколько копий этой карты у вас на руке, вы можете раскрыть только одну карту, когда её разыгрывает другой игрок, добрав одну карту. Игроки показывают TouchWieners по часовой стрелке, начиная с игрока который ей отыграл.

Twisp. Просто копирует все способности любой другой карты отыгранной в этот ход, в том числе Жетоны, Силу, набор карты и PvP Attack. Если карта будет удалена, то и Twisp удаляется.

АВТОРЫ

Game Engine Design: Paul Sottosanti

Game Design and Development: Mike Donais (Lead), Ben Cichoski, Matt Hyra, Matthew Place, Ben Stoll, Patrick Sullivan, Drew

Walker, Andrew Wolf

President & CCO: Cory Jones

CEO: John Nee

COO: Scott Gaeta

SVP Sales & Business Development: John Sepenuk

Brand Management: Scott Gaeta

VP Controller: Joanne Barron

Director of Operations: Leisha Cummins

Project Management: Rumi Asai

Director of R&D: Mike Donais

Graphic Design: Larry Renac (Lead), Marco Sipriaso, John Vineyard, Nancy Unzueta

Editing: Kate Sullivan

Organized Play: Javier Casillas, Ry Schueller, Edwin Teh, Matthias Nagy, Drew Korfe, Kyle Heuer

Marketing and Community: Jenna Sices, Miranda Anderson, William Brinkman, Mike Girard

Director of Sales: Kurt Nelson

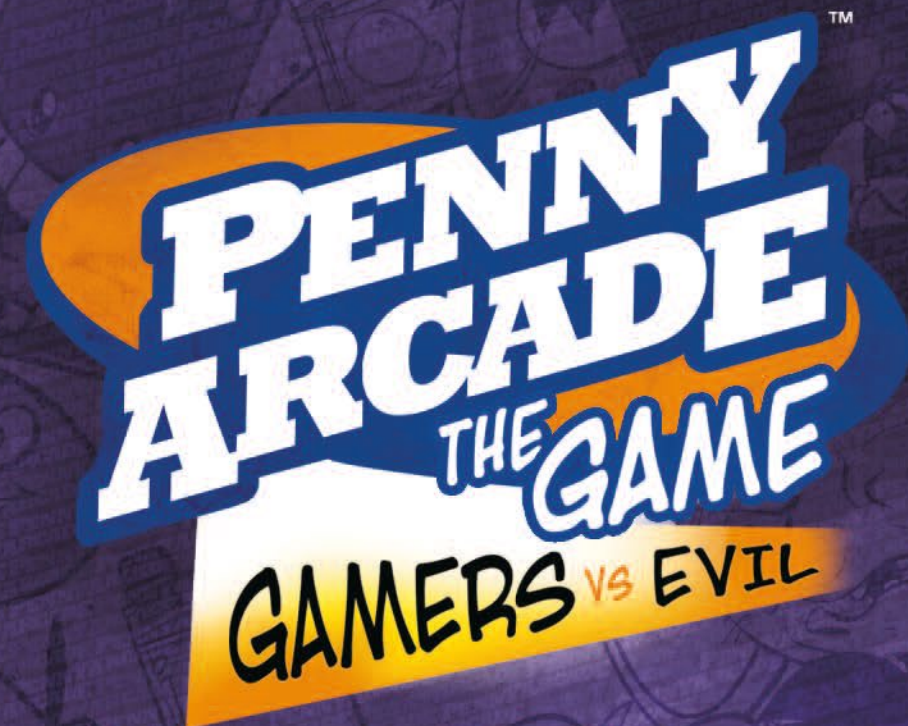
Sales: Carl Crook

Office Manager: April Jones

Special Thanks to everyone who helped playtest the game. It would not be where it is without everyone's feedback.

Перевод: Андрей «Mangertus» Киселев

Вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин



ИГРАЙ В СЕТИ ИЛИ ЛОКАЛЬНО
ПРОТИВ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ
ЖИВЫХ ПРОТИВНИКОВ

PENNY ARCADE™: THE GAME,
GAMERS VS. EVIL
ВЫХОДИТ НА IOS



ИЩИТЕ
PENNY ARCADE™: THE GAME,
GAMERS VS. EVIL
В APP STORE. СКОПО!

Follow us on Facebook: IncineratorStudios | playdek

Available on the
App Store

Apple, the Apple logo, and iPhone are trademarks of Apple Inc.,
registered in the U.S. and other countries. iPad is a trademark of
Apple Inc. App Store is a service mark of Apple Inc.

© 2011 Cryptozoic Entertainment. 16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618. All Rights Reserved. © 2011 PENNY ARCADE, Inc.



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

©2011 PENNY ARCADE, INC. ©2011 Cryptozoic Entertainment.
16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618.
All rights reserved.
ENGINE