ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - победить другого игрока, уничтожив его замок или сделав атаку, от которой не сможет защититься.

НАЧАЛО ИГРЫ

Каждый игрок берёт 7 карт для начала игры (что является максимальным количеством карт в руке), из перетасованной колоды в 45 карт, распечатанных игроком. Оставшиеся карты кладутся лицевой стороной вниз. Они формируют колоду для добора. Каждый игрок начинает со 150 очками прочности в своём замке.

КАК ИГРАТЬ

Игра ведётся сериями ходов, состоящими из фазы защиты и фазы атаки, игра начинается с одного из игроков в фазе атаки.

ФАЗА АТАКИ

В вашу фазу атаки вы атакуете противника картой (или несколькими картами) и наносите урон замку противника в соответствии с нападающей силой сыгранных вами карт. Кроме того, каждая масть имеет специальный эффект. Эффекты применяются в следующем порядке:

Пустыня

Пустынная атака сбрасывает 5 верхние карты колоды противника в его сброс.

Пустыня

Атака стали уменьшает прочность замка противника на 10.

Природа

Природная атака пополняет колоду для добора из сброса. Количество пополненных карт равно суммарной нападающей силе использованных вами карт для атаки.

Обратите внимание, что карты пополнения выбираются случайным образом из колоды сброса.

Вода

Водная атака пополняет вашу руку из колоды для добора. Количество пополненных карт равно суммарной нападающей силе карт, использованных вами для атаки.

Обратите внимание, что вы можете держать в руке только максимум 7 карт. Этот эффект не обходит это ограничение и восстанавливает карты только до заполнения вашей руки.

Магма

Атака магмой удваивает суммарную нападающую силу использованных вами карт для атаки.

Молния

Атака молнией заставляет противника сбросить карту из руки.

Обратите внимание, что противник выбирает карту для сброса.

ЗАКЛИНАНИЯ

Если на всех картах в вашей атаке одинаковые элементы, то вы можете выложить одну из них как компонент заклинания перед собой, развернув на 90 градусов.

В любой момент вы можете разыграть заклинание, сбросив 3 одинаковых компонента и выполнив соответствующее действие:

Катапульты

Уменьшите прочность замка противника на 50.

Шахты

Восстановите 50 прочности своего замка.

Обратите внимание, что максимальная прочность замка равна 150. Этот эффект не обходит это ограничение и восстанавливает прочность только до заполнения максимума.

Вооружение

Посмотрите колоду и доберите карты до семи, выбирая карты для добора. Затем, перемешайте колоду.

Восстановление

Замешайте весь сброс в колоду, а затем возьмите 3 карты, учитывая максимум 7 карт на руке.

ФАЗА ЗАЩИТЫ

В вашу фазу защиты вам необходимо сбросить карты из руки в колоду сброса. Сброшенные карты должны иметь суммарную защитную силу, большую или равную суммарной нападающей силе карт, которыми противник атаковал вас.

Если защитная сила сброшенных карт точно равна нападающей силе атаки, вы берёте 1 карту из колоды для добора.

Обратите внимание, что вы можете сбросить столько карт, сколько захотите, однако будьте осторожны, так как сброс всех карт из руки означает проигрыш в игре.

СИЛА КАРТ

Сила карты равна числу на ней.

ИГРА КОМБИНАЦИЯМИ

Вы можете атаковать несколькими картами. Однако карты, которыми вы атакуете, должны следовать этим правилам:

- Сумма сил карт не должна превышать десяти. (без учёта способностей)

- Только по одной карте каждой масти.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда игрок либо:

- Теряет свой замок.

- Не может защититься от атаки (успешная защита - это сброс достаточного количества карт для покрытия нападающей силы атаки противника и всё ещё имеет карты в руке для атаки.)

В обоих этих случаях побеждает оппонент.