

Student's life



RU

Вы являетесь богом образования студентов.

Вы можете влиять на жизни студентов используя карты "жизни"

Ваша цель отправить студента оппонента в академ)

У студентов есть несколько колонок здоровья при падении одной студент проигрывает.

Колонки здоровья: "образования, Ментальное здоровье, Здоровье"

Некоторые карты могут повышать и понижать колонки. Все карты можно разыгрывать и на себя и на оппонента.

Некоторые карты имеют дополнительные свойства.

Пр: Ваше Ментальное здоровье = 18 здоровье = 10 образование 8,

оппонент разыгрывает карту "Неистовая тусовка" +6 к ментальному здоровью -3 к здоровью.

Поздравляю вы попали в серотониновую ям. При достижении максимального значения колонки равная (20) происходит переполнение и здоровье обнуляется))) ваше ментальное здоровье = 4 ($18+6 \div 20 = 4$) здоровье 7 образование 8.

Ценность карт измеряется во времени (макс 10ч) а также некоторые карты расходуют ячейки здоровья. Со старта игры у игроков по 2 единицы времени и по 10 каждой ячейки здоровья.

Каждый ход максимальное количество единиц времени растет, а также они возобновляются до максимума. Для игры требуется стандартный кубик с 6 гранями. Да, с 6, это важно) Также

каждый игрок собирает свою собственную колоду из базовой. Макс размер колоды = 30.

Каждый ход игрок берет одну карту из своей колоды. Начинает с 8 картами на руках.

EN

You represent the god of education for students.

You Can Influence Lives Using Students' Life Cards

Your goal is to send the opponent's student to the academic leave)

Students have multiple health columns, when one of the columns goes down to 0, the student loses.

Health columns: "Education, Mental Health, Health"

Some cards can raise and lower columns. All cards can be played on yourself and your opponent.

Some cards have additional properties.

Ex: Mental health = 18 health = 10 education 8,

the opponent plays the Furious Party card +6 Mental Health -3 Health.

Congratulations, you are in the serotonin pits. Upon reaching the value of the column equal to (20), an overflow occurs and health is reset to zero))) your mental health = 4 ($18 + 6 \text{ div } 20 = 4$) health 7 education 8.

The value of cards is measured over time (max 10h) and some cards also consume health capacities.

From the start of the game, players have 2 units of time and 10 each health cell. Each turn of time increases to the maximum. A standard 6-sided die is required to play. Yes, from 6, this is important).

Also, each player builds his own deck from the base. Max deck size = 30. Each turn, the player draws one card from his deck. Starts with 8 cards in hand.