Технуар. Справка.

Локации

JOKER ⬛ - Сбрось туз и карту-картинку такой же масти, чтобы победить.

JOKER 🟥 - Сбрось 2 карты одинакового значения, чтобы получить джокер любого цвета.

A♠️

A♣️

A♥️

A♦️

K♠️ - Сбрось 2 туза. Сбрось щит игрока в любой локации и убей его.

K♣️ - Кидай кость. Бери 2 карты выпавшей масти.

K♥️ - Воскреси игрока, чтобы получить +1 к лимиту карт. Ты выбираешь место, где появляется игрок. Игрок не может быть размещен на поле, где сейчас находится другой игрок.

K♦️- Посмотри в закрытую карту локации на поле.

Q♠️ - Поменяй свою карту на случайную карту из руки другого игрока.

Q♣️ - Сбрось 3 карты с руки. Поменяй эту локацию на локацию на другой выбор.

Q♥️ - Сбрось щит любого игрока.

Q♦️- Посмотри руку любого игрока.

J♠️ - Сбрось карту. Другой игрок сбрасывает случайную карту из руки.

J♣️ - Выбери масть. Бери карту из этой колоды мастей.

J♥️ - Передвинь игрока на соседнюю локацию.

J♦️ - Переверни карту локации.

10♠️ - Возьми верхнюю карту из ⬛ колоды.

10♣️ - Возьми верхнюю карту из сброса ⬛ колоды.

10♥️ - Возьми верхнюю карту из 🟥 колоды.

10♦️ - Возьми верхнюю карту из сброса 🟥 колоды.

9♠️ -

9♣️ - Кинь кость два раза. Наименьший результат - количество карт. Наибольший результат - масть.

9♥️ - Поменяй 1 туз на джокер такого же цвета.

9♦️ -

8♠️ - Сбрось карту. Тебя нельзя убить до начала твоего следующего хода.

8♣️ -

8♥️ - Выбранный игрок пропускает ход, если не пропускал ход в прошлый раз.

8♦️

7♠️ - Назови масть. Брось кость. Если выпала названная масть получи 4 карты из колоды названной масти вне зависимости от твоего лимита карт. В конце своего хода ты все равно должен сбросить карты до своего лимита.

7♣️ - Посмотри верхнюю карту каждой колоды.

7♥️ - Сбрось туз. Получи уровень.

7♦️- Посмотри сброс и колоду любой масти. Объедини их и перемешай. Теперь это новая колода масти.

6♠️ - Сбрось туз, чтобы убрать перк на твой выбор.

6♣️ -

6♥️ - Сбрось две картинки, чтобы получить уровень.

6♦️ -

5♠️

5♣️

5♥️ - Сбрось руку с минимум тремя картами. Получи уровень.

5♦️

4♠️ - Выбери любую локацию, которая открыта. Теперь это кратер. Передвигаться по этой локации невозможно. Убери карту с поля. Детективы в этой локации сбрасывают все свои карты ресурсов и перемещают себя на соседнюю локацию.Один раз за игру.

4♣️ - Вскрывается при опознании. Перекресток. Движение на эту карту и с этой карты требует в два раза меньше очков. (5 для вертикального/горизонтального, 6 для диагонального)

4♥️ - Переместитесь в любую локацию на карте.

4♦️- Вскрывается при опознании. Если вы остаетесь на этой локации в конце своего хода, то вы сбрасываете все свои карты с руки. Если вы попали в эту локацию, то вы получаете еще одно действие "Перемещение" до конца своего хода. Если вы открыли эту локацию "Взаимодействием" находясь в данной локации, то на этом ходу это полученное действие "Перемещение" - бесплатно.

3♠️ - Метро. Если в городе не было вскрыто карт метро, то вскрывший игрок выбирает масть и получает карту из соответствующей колоды.

Потрать действие, чтобы оказаться на другой карте метро.

3♣️ - Метро. Если в городе не было вскрыто карт метро, то вскрывший игрок выбирает масть и получает карту из соответствующей колоды.

Потрать действие, чтобы оказаться на другой карте метро

3♥️ - Метро. Если в городе не было вскрыто карт метро, то вскрывший игрок выбирает масть и получает карту из соответствующей колоды.

Потрать действие, чтобы оказаться на другой карте метро

3♦️ - Метро. Если в городе не было вскрыто карт метро, то вскрывший игрок выбирает масть и получает карту из соответствующей колоды.

Потрать действие, чтобы оказаться на другой карте метро

2♠️ - Добавь в колоду любой масти туз из карт локации. Перемешай оставшуюся колоду.

2♣️ - Сбрось любое количество карт. Столько же раз получай информацию.

2♥️ - Сбрось две карты с одинаковым значением. Получи уровень.

2♦️ - Выбери масть. Перемешай сброс этой масти и положи его поверх колоды этой масти.

Перки.

A♠️

A♣️

A♥️

A♦️

K♠️ - Теперь ты можешь скинуть туз и картинку такой же масти, чтобы стрелять по диагонали.

K♣️ - Выстрел не тратит "Перемещение"

K♥️ - Выстрел не тратит "Взаимодействие".

K♦️- Успешный выстрел по игроку тоже дает перк.

Q♠️ - Скинь свой щит перед выстрелом, чтобы скинуть щит цели.

Q♣️ - Если у тебя есть щит в руке, то можешь его скинуть, чтобы заблокировать выстрел. Только одна блокировка за ход.

Q♥️ - Ты можешь поставить больше одного щита. За каждый щит больше одного лимит карт -1.

Q♦️- Любой убитый (не обязательно тобой) игрок показывает тебе карты карты до, во время и после того как у него их заберут.

J♠️ - Если ты выстрелил в противника и он не умер, то противник пропускает свой ход.

J♣️ - Сразу после использования дамы как сканера можешь сбросить карту любой масти, чтобы получить карту этой масти.

J♥️ - Твои джокеры теперь одновременно 🟥 и ⬛

J♦️- Можешь сбросить карту и посмотреть случайную карту, которую игрок получил на этом ходу.

10♠️ -

10♣️ - Десятки и тузы теперь являются картинками.

10♥️ -

10♦️ - Когда ты должен кидать кость, вместо этого можешь кинуть 2 кости и выбрать любой из двух результатов.

9♠️ -

9♣️ -

9♥️ -

9♦️ - После того как ты кидаешь кость для получения информации можешь выбрать что возьмешь — карту из сброса или карту из колоды.

8♠️ -

8♣️ -

8♥️ -

8♦️ - Положи любую карту на эту карту перка. В конце каждого хода кидай кость. Если выпавшее значение совпадает по масти с лежащей на этой карте перка - возьми карту этой масти. Ты можешь забрать карту с этой карты перка и положить на эту карту в любой момент.

7♠️ -

7♣️ - При использовании дамы как сканера, получи карту из колоды, совпадающей с мастью дамы, а после произведи сканирование.

7♥️ -

7♦️-

6♠️ -

6♣️ -

6♥️ - +2 к лимиту карт

6♦️ -

5♠️ -

5♣️ -

5♥️ -

5♦️ -

4♠️ - Если в сбросе есть карта, которая может являтся "сдачей" на перемещение, то можешь ее взять.

4♣️ - Передвижения стоят на 3 меньше.

4♥️ - Ты получаешь еще одно действие "Передвижение".

4♦️- Вместо действия "Взаимодействие", у тебя есть действия "Взаимодействие с локацией" и "Сбор информации" каждое из этих действий выполняется отдельно.

3♠️ -

3♣️ - Метро можно использовать ничего не тратя.

3♥️ -

3♦️ -

2♠️ -

2♣️ - Сбрось карту. Перемешай колоду.

2♥️ - Достаточно принести джокер, чтобы активировать локацию черного джокера.

2♦️ - Получая информацию кинь кубик второй раз. Если значение на втором кубике совпадает, бери еще одну карту.